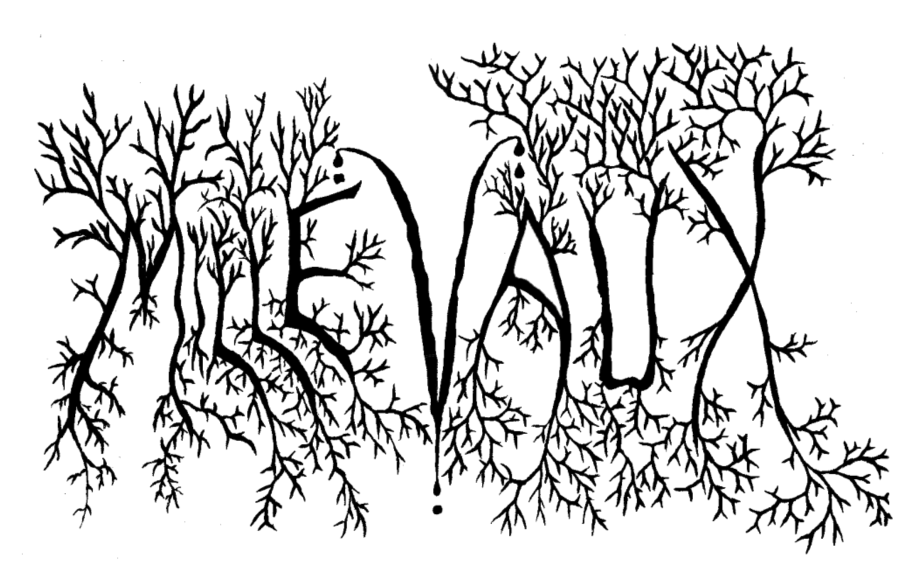


ATLAS

- Itineraire de la Perdition -

QU'EST-CE QUE MILLEVAUX ?

Millevaux est un univers post-apocalyptique forestier. Les ruines de l'Europe. La civilisation s'est effondrée. Une forêt mutante et hostile recouvre tout le continent. La corruption, particule mutagène, provoque la dégénérescence de tous les êtres vivants. L'égrégore, somme de toutes les peurs humaines, crée des lieux et des êtres hantés. Les Horlas, monstres forestiers cauchemardesques, font de ce monde un enfer vert. Les humains survivent et se battent dans l'espoir d'un jour reprendre prise sur leur environnement.

L'univers de Millevaux tient de cadre à trois jeux de rôles différents, avec des propos complémentaires :

Pour jouer de l'horreur survivaliste dans l'univers de Millevaux, le jeu de rôle *Sombre* et le *Livre Source* de *Millevaux Sombre*, tous deux disponibles sur www.terresetranges.net

Pour jouer de l'horreur épique centrée sur les personnages et sur l'histoire, le jeu de rôle *Inflorenza, disponible sur outsider.rolepod.net*

Pour jouer de l'horreur chair et sang et explorer l'univers, le jeu de rôle *Arbre* (actuellement en développement).

Toutes les ressources sur Millevaux sont sur
http://outsider.rolepod.net/millevaux/ :
† Catalogue
† Aides de jeu
† Lien vers le forum et les comptes-rendus de partie **(voir surtout le sujet : [Atlas] Liste des comptes-rendus de parties par pays).**

Le présent *Atlas* nécessite un de ces trois jeux de rôles pour être exploité dans le cadre du jeu. Néanmoins, il peut s'apprécier seul pour son intérêt littéraire.

Auteur :
Thomas Munier.

Contributeurs :
Namik Beciveric.
Silver Quettier.

Polices de caractères :
Day Roman, Old Newspaper Type, Powderfinger Type, Mom's Typewriter.

Crédits littéraires :
Shub-Niggurath est une création d'Howard Philips Lovecraft (1890-1937). Son œuvre est dans le domaine public.
Hastur est une création d'Ambrose Bierce (1842-1914 ?). Son œuvre est dans le domaine public.
Le Roi en Jaune est une création de Robert Williams Chambers (1865-1933). Son œuvre est dans le domaine public.
Le roman *Le Festin Nu* de William S. Burroughs (1914-1997) est une source d'inspiration.
L'orgone est un terme inventé par le psychiatre et psychanalyste Wilhelm Reich (1897-1957).

Avertissement :
Ce livre présente par intervalles un contenu pouvant être considéré comme violent ou choquant. L'auteur tient à avertir qu'il s'adresse à un public mature. Il avertit également que le contenu violent et choquant est contextuel. L'auteur présente un univers de fiction et ne souhaite pas faire l'apologie d'idéologies ou de pratiques contraires à la morale. Il invite

également son public à faire preuve de discernement et à considérer que les éléments politiques et religieux mis en scène le sont dans un cadre fictionnel. Ils ne constituent pas implicitement une critique d'idéologies ou de religions existantes et contemporaines. Quand des idéologies et des religions sont citées, elles le sont hors de leur contexte et représentent une extrapolation futuriste. L'auteur réalise ces extrapolations dans un cadre fictionnel et ne propose en aucun cas un jugement de valeur.

Relecteurs :

Contact :
Thomas Munier & Millevaux
http://outsider.rolepod.net/
Retrouvez également Millevaux sur le forum de www.terresetranges.net
J'y suis présent sur le pseudonyme de Pikathulhu.
Courriel : munier.thomas@laposte.net

SOMMAIRE

ENCYCLOPÉDIE MINUSCULE

Âge d'Or :
Période historique avant la catastrophe. Beaucoup pensent que Millevaux a toujours été ainsi et qu'il n'y a eu ni catastrophe ni Âge d'Or.

Al-Milval :
Dénomination arabe de Millevaux.

C-Day :
Le Jour de la Crise. Premier jour de la catastrophe qui engendra Millevaux.

Corax :
Créatures pouvant prendre une forme d'homme ou de corbeau.

Corruption :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). La corruption est l'essence de la forêt. C'est un agent mutagène qui véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. Elle constitue l'énergie de la sorcellerie.

Créatures :
Espèces sentientes ni humaines ni Horlas. Regroupe les Corax, les Mères Truies, les Néandertal, les vampires Kevorkian, les Varous (loups sentients).

Cypher Blanc :
Code suprême de la magie blanche.

Cypher Noir :
Code suprême de la magie noire.

Dead Zone Mémorielle :
Frontière qui sépare les souvenirs émotionnels intacts et ceux plus anciens effacés à cause du Syndrome de l'Oubli.

Déité Horla :
Les Déités Horlas sont parmi les premiers Horlas apparus après le Jour de la

Catastrophe. Elles concentrent des quantités massives de corruption et d'égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine. Seul Shub-Niggurath les surpasse.
Une Déité Horla est l'incarnation d'un des principes de la corruption (la dégénérescence, la fertilité, la mutation...).

Égrégore :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). Si la corruption n'est que matière brute, l'égrégore est la rémanence de toutes les hantises humaines. Elle influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des Horlas et dicte les codes de la sorcellerie.

Gnomes :
Humains immunisés génétiquement au Syndrome de l'Oubli. Majoritairement urbains, les Gnomes s'établissent en sociétés secrètes consanguines.

Horlas :
Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Horsains :
Êtres humains en train de devenir des Horlas.

Khlysty :
Les Disciples de Khlyst, ou Khlysty, forment une hérésie chrétienne. Ils cherchent à atteindre Dieu dans le péché.

Langue Putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Les humains, les Horlas et la plupart des animaux peuvent la parler. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

Mères Truies :
Truies sentientes accompagnées de leur portée de porgrelets, les Mères Truies pratiquent la sorcellerie et servent Shub-Niggurath et les Horlas.

Mur de la Honte :
Muraille gigantesque et réputée infranchissable qui entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà, l'Extérieur.

Néandertal :
Ayant survécu clandestinement au Massacre des Cavernes, les Néandertal vivent en secret parmi les hommes au sein de la Confrérie des Masques d'Or.

Orgones :
Les orgones sont des fluides organiques qui sont à la fois une source d'énergie, une drogue et le plus puissant aphrodisiaque de Millevaux. On peut les synthétiser grâce à des machines à orgones.

Roi en Jaune :
Divinité vêtue de loques jaunes et d'une burqa masquant son visage, le Roi en Jaune cherche activement à être vénéré et à répandre la folie. On l'associe à l'Ordre K, organisation terroriste à l'origine de C-Day, et à l'opium jaune, drogue puissante qui donne des visions transcendantes et provoque la folie.

Shub-Niggurath :
Divinité associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'entité mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

Sarcomantiens :
Membres d'une secte, les sarcomantiens utilisent le liquide sarcomantique pour rendre la peau fluide et la modeler à leur guise.

Sorcellerie :
La sorcellerie est l'art de manipuler la corruption et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. La corruption et l'égrégore le manipulent en retour, altérant son corps et son esprit.

Syndrome de l'Oubli :
Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. Le

Syndrome de l'Oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée.

AVANT-PROPOS

« Aucune frontière. Juste des barrières. »

L'Europe post-apocalyptique forestière de Millevaux est un ensemble de territoires hantés qui forment un folklore obsessionnel. Lors de mes toutes premières explorations de Millevaux, tout se passait en Auvergne. Mais les personnages, des vagabonds forestiers, restaient des nomades. Ils quittèrent la forêt hostile des Morts-Plateaux pour l'enclave militarisée de Noirmont-Ferrant, pensant y trouver la sécurité. Certains partirent vers Relents, sur les traces de l'Ost de Guerre, puis gagnèrent Quibero, pour mourir face à l'océan. D'autres convoyèrent un dangereux chargement vers Axe-en-Vengeance. Traversant la Voie Déchue, ils explorèrent les ruines de Lugdunum. Une fois Axe-en-Vengeance atteint, guidés par une prophétie, ils traversèrent le Nomase Lande, firent halte dans l'inquiétante Jaccio, puis gravirent les Altes. Échappant à la vigilance de la tribu des Ursini, leur persévérance les conduisit jusqu'à la Confédération helvétique, au Centre Espoir.

Le danger de l'écosystème s'est avéré être un moteur de voyage, pas un frein. Les personnages se déplaçaient pour fuir un prédateur, collecter des ressources, trouver des alliés, avertir le monde des menaces qu'ils venaient de découvrir. Aussi improbable que ça puisse paraître, c'est bien l'absence de confort qui leur faisait parcourir de longues distances, malgré tout le danger qu'impliquaient ces voyages.

Je développais les contrées explorées à la volée, au fur et à mesure des déplacements des personnages. Au terme de sept ans de jeu, j'ai fait plusieurs fois le tour de l'Europe avec eux, découvrant des campagnes hallucinées, des villes tentaculaires, et bien d'autres endroits terrifiants, étranges, solipsistes. Des ruelles putrides de La Casa Negra aux taïgas enneigées traversées par la Caravane Tsariste, des forêts apeurées de Transylvanie aux îles déchiquetées de l'Archipel d'Ecosse, l'égrégore et la corruption dessinent un folklore de l'enfer forestier.

C'est à travers cet enfer que je vous propose de voyager, explorateur

imprudent, nomade aguerri, prophète banni ou fou en vagabondage.

L'ECOLOGIE DE MILLEVAUX

En jeu de rôle, le terme *écologie* ne désigne pas uniquement le fonctionnement d'un écosystème naturel. Il désigne le fonctionnement d'un écosystème fictionnel qui à Millevaux comprend la nature, les hommes, la technologie, l'égrégore, la corruption, les Horlas, les Créatures.

L'ambition de cet *Atlas* n'est ni plus ni moins que de décrire une écologie de Millevaux. Une écologie cohérente et compréhensible est la clé de parties réussies, car elle sera source de crédibilité, de dépaysement et d'intrigues. Si l'*Atlas* parle d'écologie, c'est avant tout pour vous inspirer.

Par définition, l'écologie d'un univers fictionnel est complexe. D'une complexité impossible à résumer par écrit. D'une complexité infinie. L'écrit sert seulement à en poser les grands principes, c'est le jeu qui va la développer, par petites touches.

Aussi, ce présent document, s'il se concentre sur l'écologie, n'en donne qu'un aperçu. C'est volontairement un texte à trous qui invite les joueurs à imaginer ce qui n'est pas écrit pour y installer leurs histoires. Les omissions vont de secrets non dévoilés, de destins non élucidés à des phénomènes physiques non développés. Le hors-champ du texte est le champ de votre jeu.

Dans le chapitre consacré au Royaume de Sion, il est écrit : « Bien que toutes les surfaces agraires disponibles soient irriguées et cultivées, le désert continue à progresser. ». En réalité, on peut arguer que l'agriculture et l'irrigation empirent l'érosion des sols et facilitent la progression du désert. Que l'implantation d'arbres et de la forêt seraient une meilleure solution contre le désert. Mais réimplanter la forêt signifierait réintroduire de la corruption alors que le Royaume de Sion cherche à la bannir. Quelle décision prendre ? Quelle sera la réaction des habitants ? Quelles seront les conséquences ? Je n'ai pas expliqué tout cela dans le texte parce qu'il me paraît plus intéressant qu'un personnage en ait l'idée lui-même.

L'*Atlas* est parcouru d'idées non abouties qui peuvent paraître des erreurs, des approximations ou des paresses. Car j'ai confiance en votre bon

sens pour y trouver des explications et des conclusions sous forme de passionnantes parties de jeu de rôle.

LA CARTE N'EST PAS LE TERRITOIRE

Toutes les informations qui suivent sont issues de témoignages indirects, de reconstitutions fragmentaires, de conjectures douteuses. Le voyageur qui se baserait sur les informations de l'Atlas pour visiter un pays se risquerait à grandes déconvenues. Les peuples qu'il y croisera seront peut-être moins atroces qu'ils ne sont dépeints dans les pages suivantes. En tout cas, les personnes qu'il rencontrera ne seront pas toutes taillées dans le même moule. Certaines villes décrites comme grandioses seront peut-être minuscules et en grande partie reconquises par la forêt. Certaines autres n'ont peut-être jamais existé.

Rien n'est sacré.

Il va de soi que le maître de jeu doit prendre tous les éléments qui suivent avec circonspection. Qu'il se sente libre d'ignorer tous les détails qui ne cadrent pas avec sa vision de Millevaux, qu'il en déplace d'autres, qu'il en invente de nouveaux. Qu'il trouve sa propre explication aux mystères évoqués, ou qu'il la laisse émerger en jeu, ou qu'il laisse ces mystères à jamais sans réponse.

Qu'y a-t-il au fond de l'Abîme de Budapest ?

La cité de Samarqand existe-t-elle ?

Tous les habitants de l'Empire Ottoman sont-ils des monstres à la solde du Sheitan ?

Le Cypher Blanc et le Cypher Noir sont-ils de vrais codes magiques ? Si oui, où se trouvent-ils ? Que se passe-t-il si on les reproduit dans des formules, dans des textes, dans des machines ? Et si le Cypher Blanc et le Cypher Noir étaient un seul et même code, l'ADN de Shub-Niggurath, le vrai nom de Yahvé, le Sephiroth caché ?

Et que se passe-t-il dans 95 % du territoire qui n'est pas décrit dans l'Atlas, c'est-à-dire la forêt ?

ÉCRIRE SON PROPRE ATLAS

Selon vos envies, vous pourrez avoir besoin d'étoffer l'un des lieux décrits dans l'Atlas ou d'en créer un de toutes pièces. Ce guide vous permettra d'y procéder, avec comme illustration la création d'un lieu ex nihilo, le Pic de Bugarach.

Se renseigner sur le lieu à l'époque contemporaine

Sur Wikipedia, on trouve un article pour le Pic de Bugarach et le village de Bugarach. Parmi les informations disponibles, voici les plus intéressantes. Bugarach est situé à l'est des Pyrénées. Ce minuscule village de deux cents habitants possède un château et fut une localité cathare. Le Pic de Bugarach est une montagne solitaire et déchiquetée, haute de 1230 mètres. Il comporte un grand cirque rocheux et une cinquantaine de cavernes. Issu d'un plissement couché, les strates supérieures du Pic sont plus anciennes que les strates inférieures et peuvent atteindre 135 millions d'années.

Les superstitions modernes se sont accumulées autour du Pic de Bugarach. Une grande puissance tellurique, un trésor caché, des lueurs dans le ciel. Et surtout, ce serait le seul lieu épargné par l'apocalypse le 21 décembre 2012, date de la fin du calendrier maya. La préfecture, incrédule mais craignant une invasion d'illuminés, envisagea un temps de boucler les lieux la semaine de l'évènement, puis se résolut à autoriser l'accès. Elle déploya les forces de l'ordre pour encadrer ce qui serait sommes toutes, une manifestation bon enfant rassemblant un millier de personnes.

La fin du monde n'a pas eu lieu… Du moins pas ce jour-là.

Remonter le temps

Les cathares, ou bons chrétiens, ou albigeois, jadis présents à Bugarach et dans tout le pays occitan, pratiquaient une religion étonnante. Leur clergé n'avait aucune hiérarchie et ne reconnaissait pas l'autorité du pape. Leur seul sacrement était le consolament, un baptême qu'on pratiquait une fois atteint l'âge d'en comprendre la portée. À l'issue de ce baptême, on devenait un Parfait, membre du clergé cathare et prédicateur. Croyant en la

réincarnation, les cathares refusaient de manger, blesser ou tuer des animaux. La légende leur attribue la coutume d'enlever les lapins des collets. Ils y replaçaient une pièce en compensation. Leur doctrine s'opposait à la société catholique et leurs terres prospères du Pays d'Oc attiraient la convoitise. La croisade contre les albigeois mit un terme sanglant et brûlant à leur existence.

Faire des premières extrapolations à l'époque de Millevaux

À l'époque de Millevaux, il va de soi que le Pic de Bugarach a réellement des propriétés surnaturelles. Il est aussi trop tentant de faire renaître l'hérésie cathare de ses cendres. Les deux phénomènes sont forcément liés à l'égrégore, nourrie par la riche et sombre histoire de ce lieu, énergie du Pic de Bugarach venue du fond des âges, massacre des cathares sages et innocents. Peu importe si cela correspond à la réalité ou est une caricature. L'égrégore est constituée de croyances et de fantasmes, pas de faits.

Trouver une cohérence

L'activité du Pic de Bugarach et le retour des cathares sont liés. On peut imaginer que lors des persécutions, des cathares aient trouvé refuge dans les cavernes du Pic. Les croisés les y auraient débusqués et massacrés jusqu'au dernier, gravant l'évènement dans l'égrégore de la montagne. À l'époque de Millevaux, des cathares sont nés dans des sources d'eau au cœur du plus grand cirque du Pic. Ils sont allés peupler le village. Ils y vivent, vêtus de robes blanches, du jardinage et de l'hôtellerie. Ils habitent dans le château, les maisons du village sont réservées aux étrangers de passage. Mais ils retournent au cirque pour célébrer le consolament pour ceux qui le veulent. Cela consiste à déshabiller le baptisé et à l'immerger entièrement dans l'eau du cirque. Une eau si chargée en égrégore qu'elle fait perdre la raison. Le baptisé en ressort alors transformé. On lui donne une robe blanche qui sera son seul vêtement désormais. Ne mangeant plus que le minimum vital, évitant de faire le moindre mal aux animaux même quand il s'agit de prédateurs, se détournant du sexe et de tout désir, les baptisés et tous les Parfaits qui les ont précédés ne sont plus que des robots pieux dénués de libre arbitre. Infiniment bons et infiniment dangereux.

Apporter la couleur Millevaux

Le Pic de Bugarach et toute la région qui l'environne sont couverts d'une forêt impénétrable, gorgée d'égrégore, jalonnée de pierres où sont gravés des symboles mystérieux, bornes réalisées par des mystiques, pierres tombales de pèlerins, rochers martelés par une écriture en langue putride. Dans ce contexte hostile, seul le village de Bugarach semble offrir un abri.

Il y a aussi des lueurs dans le ciel à la nuit tombée, comme le veut la légende. Il s'agit de vols de Corax portant des torches dans leur bec. Ils descendent vers les cathares lors du consolament et profitent de leur compassion envers les animaux pour déguster le cerveau d'un des derniers baptisés. Ils adorent arracher les lobes oculaires du baptisé avec leur bec pour ensuite aspirer son cerveau à travers l'orbite. En absorbant son cerveau, ils absorbent aussi sa mémoire. Ils enrichissent alors leur banque de données mentales sur l'humanité et emmagasinent l'égrégore dont regorgent les cerveaux humains. C'est pour cela que le cerveau des vieux cathares ne les intéresse pas. Trop lessivé.

Mais ces Corax ne viennent pas uniquement pour se repaître de baptisés. S'il ne s'est rien passé à Bugarach le 21/12/2012, c'est parce que les mystiques avaient fait une mauvaise lecture. Il fallait lire 22/11/2200, date de C-Day, le jour de la Catastrophe. Le jour où Shub-Niggurath, enfoui dans les roches sans âge du Pic de Bugarach, émergea à la surface pour engendrer Millevaux. Depuis, Shub-Niggurath est toujours présent à l'intérieur de la montagne.

Définir des intrigues en suspens

La rumeur d'un trésor caché dans la montagne attire les aventuriers. Faux trésor, rumeur entretenue par l'égrégore, métaphore cruelle évoquant Shub-Niggurath ? Tous les chasseurs de trésor qui trouvent refuge au village de Bugarach seront amenés à rentrer en relation avec les cathares. Ceux-ci tentent de les convertir, de gré, puis de force. La dernière étape de ce chemin religieux est le cirque du Pic de Bugarach, pour y recevoir le consolament.

Les Corax font partie de la Voie du Bouc. Ils assument pleinement

d'être des enfants de la corruption et de Shub-Niggurath. Ils reviennent encore et toujours au cirque du Pic dans l'espoir d'entrer en contact avec Lui. Lors d'une ultime séance de consolament, lors d'un ultime dégustation de cerveau, ils auront enfin emmagasiné assez d'égrégore.

Alors ils croasseront en chœur une infernale psalmodie en langue putride. Répondant à leur prière, Shub-Niggurath émergera de la Montagne, dans une indescriptible marée noire, organique et corrosive. Il étreindra hommes, bêtes et choses sur son passage et étendra son emprise putride sur la Terre entière, pour dix millions d'années.

Faire le lien avec les régions proches de l'Atlas

Les ours des Monts des Pires Ennemis ont poussé jusqu'aux forêts de Bugarach et personne ne les en chasse. À cause d'eux, bivouaquer en forêt est dangereux. C'est pour cela qu'il apparaît préférable de demander l'asile au village cathare...

Les chasseurs de trésor ne sont pas les seuls étrangers à passer à Bugarach. Le site est sur le chemin du pèlerinage de Compostelle. Arrivent au village de Bugarach ceux qui viennent d'Axe-en-Vengeance en contournant le Nomase Lande par la forêt et ceux qui viennent de la Presqu'île Corse et de la Florence en longeant les côtes de la Mer des Tyrans. Pour ces pèlerins, Bugarach est la dernière étape avant la traversée des Monts des Pires Ennemis. Les dangers de la forêt en pousse beaucoup à stationner au village. C'est ici que les cathares en enlèvent bon nombre pour les mener au consolament.

Childeric V, le pape solitaire, abandonné de ses fidèles au milieu des ruines d'Avignon, dans le Nomase Lande, a eu vent de l'activité des cathares. Il écrit des lettres à tous les seigneurs chrétiens de la région, appelant à une nouvelle croisade contre les albigeois. Il entretient le grand espoir de fédérer une armée sous sa bannière et restaurer ainsi la grandeur de son Eglise. Les cathares sont pour cela un prétexte idéal...

Créer un personnage pittoresque

Cette dernière étape est cruciale pour donner de la vie à un lieu. Le personnage doit être façonné par les évènements locaux. Il pourra tenir lieu de personnage joueur, d'allié ou d'ennemi. Pour ce lieu, je crée Antonin, le faux Parfait. Antonin était un berger des Monts des Pires Ennemis et s'est rendu à Bugarach avec un parti de six chasseurs de trésor. Au village, les cathares leur ont promis des informations sur le trésor s'ils acceptaient de recevoir le consolament. Les chasseurs ont souri. Un bon bain était un faible prix à payer pour la richesse. Seul Antonin s'est méfié davantage. Dans ses montagnes, il a connu des loups qui parlent et entourloupent des bergers, et croisé des dames blanches qui égarent les promeneurs. Il sent venir la duperie à des lieues. Antonin prétexta alors des interrogations spirituelles et demanda à assister à plusieurs consolaments afin de bien en saisir l'enjeu avant de le recevoir lui-même. C'est ainsi qu'il vit ses amis devenir des légumes et son jeune frère se faire dévorer le cerveau par les Corax. À la fin de la cérémonie, les cathares lui demandèrent innocemment s'il acceptait de recevoir le consolament à son tour. Antonin temporisa. Il avait besoin d'en voir d'autres pour se consolider dans sa nouvelle foi. C'est ainsi qu'il assista à plusieurs consolaments, toujours les mêmes cérémonies lugubres, avec le même sacrifice. À chaque fois, on le pressait d'accepter le sacrement à son tour. Il reportait toujours à la fois suivante. Les cathares le ramenaient alors au château et l'enfermaient pour qu'il ne communique pas avec les étrangers. Antonin savait que son temps était compté. Il élabora donc un stratagème à partir d'une outre d'eau puisée au village. Une nuit, les cathares prononcèrent le consolament pour une vingtaine de pèlerins. Ils étaient trop occupés et faisaient à peine attention à Antonin. Il se dénuda et s'aspergea avec son outre d'eau pure puis singea la démarche et le regard hagard des autres baptisés. L'astuce avait fonctionné. Les cathares ne doutèrent pas qu'ils l'avaient baptisé avec les autres dans la foulée et se comportèrent avec lui comme s'il était l'un des leurs. Depuis, Antonin vit libre au village. Une petite troupe d'étrangers vient d'arriver. Ils ne ressemblent ni à des pélerins ni à des chasseurs de trésor. Ils sont en armes et en armure. Antonin trouvera bien un moyen de leur parler…

« Voilà deux mois que nous sommes partis de Budapest pour remonter le Danube jusqu'à son estuaire. Nous avons abandonné l'idée de poursuivre le périple à pied. Nos porteurs ont pris la fuite depuis deux semaines. Wolfstein est mort, et le Baron Von Skintz, et mon fidèle Karl également. La Comptesse Flor von Kowenski souffre de dysenterie, mais nous ne pouvons pas lui offrir

un traitement de faveur.

Avec nos radeaux de fortune, nous remontons le fleuve, sous la direction d'Herbert Mayer, nommé gouverneur depuis la disparition du compte von Kowenski. La fièvre et les privations nous amoindrissent. Ernst a déliré cinq jours durant, puis il a plongé dans les eaux insondables du Danube et n'est pas reparu. Malgré toutes ces épreuves, nous poursuivons l'expédition à travers la Transylvanie, pour la plus grande gloire de Sa Majesté L'Impératrice d'Autriche-Hongrie. Un rideau impénétrable de forêt bouche chaque rive. Nous apercevons souvent des silhouettes. Elles se déplacent derrière les arbres et nous épient, mais c'est tellement fugace qu'à chaque fois, nous mettons ça sur le compte d'hallucinations. L'air est si trouble et empesé d'insectes que même respirer est un supplice.

Le scribe du gouverneur enregistre les terres bordant le Danube comme nouvelles possessions de l'Empire. Depuis le départ de notre expédition, nous avons eu la fierté d'ajouter aux domaines de Sa Majesté une superficie au moins égale à celle de la Hongrie.

Bientôt, je le sens, nous atteindrons la fin de notre périple. Nous verrons de nos propres yeux la mythique Istanbul, et ses rues pavées d'or, et ses habitants qui vivent sans vieillir plus de trois cent ans.

Je tremble comme une feuille depuis trois jours. Hier, des flèches et des sagaies ont fusé de la forêt, tuant dix de nos hommes. Mais nous n'avons pas la force d'organiser une expédition punitive.

J'ai tellement faim…

Hier, nous n'avons pas eu d'autre choix que de nous repaître du cadavre d'Elskirsch. Le fleuve est avare de pêcherie et nous n'avons ni la force ni le courage d'aborder pour trouver de la nourriture. On nous a raconté tant de récits abjects sur les autochtones transylvains. Nous-mêmes avons été témoins… de telles choses… Il est hors de question de quitter le fleuve dans l'état de nos hommes et de nos équipements…

L'un des radeaux a pris feu dans la nuit. Nous n'avons pu sauver que la moitié de l'équipage. Nous nous entassons dans les deux radeaux restants. Certains entonnent des litanies insensées. Chacun se fixe et se jauge, attendant que son prochain meure avant soi. J'ai tellement… »

Baron Klaus Edsinger, récit de voyage, ed. posthume

L'EUROPE FORESTIÈRE

Nous avons déjà abordé la civilisation millevalienne dans son ensemble. Maintenant, tâchons de dégager les spécificités, cette fois sous l'angle de la géographie.

Nous présenterons d'abord une vue globale du continent. Ensuite, nous développerons plus en détail chaque contrée. Ainsi sera-t-il possible de dresser un tableau plus complet de l'Europe de l'Ère Forestière, un continent où franchir une chaîne de montagnes vous fait passer sans transition de l'absurde au grandiose, de l'immonde au sublime.

Un continent organique

Penchons nous d'abord sur la carte d'Europe. Si vous avez sous les yeux une carte de l'Europe du XXème siècle, vous allez constater de flagrantes différences.

Tout d'abord, le littoral est bouleversé. Le niveau de l'Océan Atlantique a considérablement augmenté, suite au réchauffement climatique, et à la fonte totale des glaces du Pôle Nord, grignotant ainsi toute la façade ouest de l'Europe. A ceci s'ajoute l'effet des bombes sismiques de C-Day, qui ont provoqué l'effondrement géologique des pays du littoral. L'Irlande et la Hollande n'existent plus. La Grande-Bretagne et la Scandinavie ont perdu les deux tiers de leur superficie.

Les bombes sismiques sont à l'origine d'un autre désastre. Une secousse sans précédent a déformé le nord du continent africain, soudant le Maghreb à la Péninsule Ibérique. Avec la disparition du Détroit de Gibraltar, la Mer Méditerranée se ferme. Or, suite à l'irrigation intensive datant de l'Age d'Or, les fleuves qui la rejoignent sont à moitié taris. Désormais, sans communication avec l'Atlantique, alimentée par des fleuves à bout de souffle, la Mer Méditerranée s'assèche, ainsi que la Mer Noire. Le détroit du Bosphore finit par se combler et les niveaux des deux mers diminuent encore, et encore... Pour en arriver au résultat que vous voyez sur la carte. Pendant l'Ère Forestière, l'Europe reçoit des précipitations abondantes. Les fleuves recommencent à couler à plein débit. On peut penser que le niveau des deux mers finira par remonter pour atteindre, peut-être, leur niveau antérieur.

Lors de l'occupation sino-américaine de l'Europe, des bombes sismiques avaient été enfouies sous tout le continent, au niveau des failles tectoniques, en manière de dissuasion. Elles furent toutes activées lors du collapsus diplomatique de C-Day.

Les séismes en chaîne replièrent toute la plaque continentale comme un vulgaire accordéon. Le roc des montagnes, expulsé de ses assises, s'écroula sur les villes et les vallées. Des gouffres s'ouvrirent par centaines du Contentin jusqu'au Caucase, comme autant de plaies béantes. Les vallées se creusèrent, les fleuves furent déviés de leur cours, les chaînes montagneuses se hérissèrent pour atteindre des sommets inédits depuis la Préhistoire. Ainsi, le Mont Blanc culmine désormais à 6200 m, les Alpes ont doublé de superficie. A l'inverse, de grandes vallées, des lacs et des mers intérieures se retrouvent en dessous du niveau de la mer. On peut voyager sur des lieues et des lieues sans jamais rencontrer de plaine. L'Europe est désormais une vieille dame mourante, dont les rides ont entièrement masqué l'ancien visage. Mille monts, et mille vaux.

Si le relief du paysage s'en trouve bouleversé, sa couleur s'en trouve unifiée. Partout, depuis l'explosion de végétation qui a suivi C-Day, depuis que les hommes ont abandonné leur poste de contrôleurs de la Nature pour le céder à des entités plus instables encore, partout l'enfer vert a pris le contrôle. Finie l'alternance de forêts, de plaines herbagères et de zones urbanisées qui caractérisait l'Europe. La forêt vierge est partout. Les rares vues satellite que les extérieurs ont réussi à prendre à travers le brouillard toxique montrent une gigantesque étendue uniformément verte, avec les quelques villes formant de maigres clairières. Au vu de l'extérieur, ces clairières ne signifient pas plus la présence de vie intelligente que les clichés de « fortune cookies » pris sur Mars.

L'exception notable est celle des déserts, apparus également pendant les premières décennies post-C-Day : Le Nomase Lande en lieu et place du Delta du Rhône et le Désert de Sel là où jadis se trouvait la Mer Adriatique. On compte également les déserts qui existaient déjà avant le cataclysme et qui ont conservé une partie de leur superficie : le Sahara, formant aujourd'hui une bande s'étendant du sud des Royaumes Mèdes à Jérusalem.

La forêt cède enfin la place à la steppe puis aux contrées glaciaires au nord de la Scandinavie et de la Slavosie (ex. Russie).

Comment procéder à un descriptif pays par pays quand la notion même de nation ne signifie plus rien ? Et que décrire dans ces soi-disant pays, sinon une forêt sans limite, peuplée de sauvages juste à moitié doués de parole ?

Nous nuancerons ces deux craintes. On délimitera géographiquement un pays par les revendications de leurs princes, qu'elles soient légitimes ou illusoires. Pour les contrées où le tissu sociétal est le plus lâche, on délimitera par défaut, arrêtant les frontières de ces pays sans état aux frontières des états voisins, et aux barrières naturelles. On se basera également, dans cette Europe balkanisée, sur les grands blocs historiques, quand bien même ils n'ont pas perduré. Enfin, nous rappellerons qu'une civilisation à l'agonie ne signifie pas aucune civilisation du tout. Des identités nationales, des coutumes et des cultures ont survécu à C-Day, de nouvelles se greffant dessus, nous permettant de dessiner une carte anthropologique de l'Europe en 2400.

Maintenant que nous avons défini les critères de délimitation et la pertinence de faire un Atlas, qu'allons-nous décrire exactement ?

Tout simplement, ce qui paraîtra utile au jeu de rôle. Ainsi, les plus grands centres urbains méritent d'être détaillés. Mais également les secteurs qui sont dignes d'intérêts, par les coutumes locales, les créatures qu'on y rencontre, ou leur topographie. Et aussi les grandes figures de ce monde, les factions et les sociétés qui œuvrent en pleine lumière, ou dans l'ombre. Enfin, on fournira également des anecdotes, qui, si elles paraîtraient insignifiantes aux yeux d'un géographe, produisent du jeu, montrent la personnalité de l'univers.

Pour finir cet argumentaire, on pourrait affronter la question suivante : À quoi sert-il de passer en revue tout un continent, alors que les voyages sont si difficiles ? Il est peu probable que les personnages aillent de Teratopolis à La Casa Negra au cours d'une campagne.

Nous répondrons que la diversité produit du jeu. Si les personnages pourraient en effet rester cloîtrés par les éléments dans une zone de 50 km² pendant toute une campagne, peut-être pourront-ils en revanche rencontrer des Saxons, des Slaves ou des Numides. Peut-être auront-ils affaire à une secte

Khlysty ou à des alchimistes praguois. Ou peut-être encore qu'un meneur adepte d'exotisme situe le jeu à Carthage plutôt qu'à Noirmont-Ferrant.

Et pourquoi, dans le cadre d'une campagne en mode aventure, serait-il vraiment impossible de rallier La Casa Negra depuis Teratopolis ? Et d'ailleurs, est-il vraiment impossible de franchir le Mur de la Honte, pour visiter l'Extérieur, voire au-delà ? Pas tout à fait.

LES TERRES FRANQUES
Le Lys et la Bête

Ce ne sont pas les habitants des Terres Franques qui ont ainsi dénommé leur contrée. Le terme vient de l'étranger, et désigne l'Ouest Sauvage qui fut jadis la France.

Autant la République Française avait détenu un record de longévité post-C Day (on parle de trente ans), autant rien n'est reparu de ses cendres. Aucun gouvernement n'exerce d'autorité sur un territoire excédent les 100 km². Bien des villes ont disparu, à commencer par celles du littoral atlantique, englouties par les eaux, et celles ensevelies lors des séismes qui secouèrent les Altes, le Jura et les Vosges. Quant aux autres, il n'en subsiste plus que quelques monuments. La vie citadine persiste encore, bâtissant sur des ruines. Parfois même, si on croit reconnaître des localités du passé (Jaccio, Terre-Calais...), le site peut avoir été déplacé de plusieurs dizaines de km.

Les Terres Franques forment une grande échine de montagnes et de vallées, toutes envahies par la forêt, à l'exception notable du Nomase Lande, des plus hauts sommets des Altes et de quelques plages ou falaises de l'Atlantique.

Vivre dans les Terres Franques, c'est vivre sans repère. Les villes et les tribus ne communiquent plus, sinon par les Voies Déchues. On peut voyager des jours et des jours sans rencontrer âme qui vive. Et les rares rencontres sont dangereuses. Pillards, sorciers, fanatiques, êtres à demi animaux, sont plèbe courante. Vivre dans les Terres Franques, c'est ne pouvoir choisir qu'entre la folie de la solitude et le chaos des villes.

Vivre dans les Terres Franques, c'est vivre au purgatoire.

La plupart des gens sont retournés à l'état primitif. Le tribalisme est le vestige le plus fréquent de la civilisation. Matériel électrique, véhicules à essence ou armes à feu sont des denrées rares. L'illettrisme est la norme. Et pour ainsi dire, savoir parler un langage articulé est déjà une faveur. Dans un contexte où tout est nivelé par le bas, seuls les individus les plus volontaires et les plus honorables conservent un semblant des valeurs d'autrefois. Et seul un chef émérite peut espérer les transmettre à sa tribu.

L'influence de Shub-Niggurath et des Horlas pèse sur chaque être et chose. Chaque cité a son croquemitaine, chaque forêt a sa bête, chaque homme a sa peur, sa superstition personnelle ancrée au fond de lui.

Bienvenue en terre barbare.

Note d'intention

La France est l'objet d'une description plus détaillée que les autres pays d'Europe.
Ceci pour deux raisons :
† Millevaux étant un univers pour des jeux francophones, il y a fort à parier que ses meneurs de jeu soient majoritairement français. Ils préféreront sans doute situer leurs aventures dans les Terres Franques. Qui aime bien châtie bien…
† Les Terres Franques servent également d'exemple si vous souhaitez vous-même étoffer le background des autres pays.

Métro
La république des taupes

La ville de Métro est une grosse vache qui n'en finit pas de crever.

En 2202, la Chine lance sur Paris une bombe à impulsions paradoxales de 500 mégatonnes, ouvrant une faille dimensionnelle dans un rayon de 200 km². Des Fomori, Horlas surgis d'une autre dimension, envahissent la surface mais ne peuvent accéder aux souterrains ou sortir de l'agglomération.

Avant que la surface de Paris ne devienne invivable, les populations avaient eu le temps de se retrancher dans les souterrains et les abris. Le gouvernement français a longtemps continué de siéger dans son bunker antiatomique sous le Palais de l'Elysée, l'endroit même où s'était déroulé le Jour de la Crise. Un an plus tard, il déclare la guerre à l'Italie. Objectif : Le contrôle de la zone fertile du Delta du Rhône. Cette guerre se soldera par la destruction de la dite zone, et affaiblira durablement la République.

Lorsque les communications furent définitivement rompues avec la province, Darmancourt fonda la République de Sub-Paris. Il espérait que demeurer sous la surface prémunirait les Parisiens des radiations et de la corruption. Mais le ravitaillement finit par poser problème. Et surtout, la cité souterraine attira les convoitises. En 2228, les bandes armées de la Razzia de Neuilly, les Brigades 93 et la Faction Orly Sud déferlèrent par les entrées du

RER et mirent Sub-Paris à sac.

Les Hypogées

Pigalle III, le chef des Brigades 93, investit le bunker de l'Elysée. Après avoir exécuté Darmancourt et ses ministres, il s'autoproclama Dictateur à vie de Sub-Paris. Las, la ville avait trop souffert. Pigalle III avait la réputation d'un fou sanguinaire et la jacquerie des Parisiens s'abattit sur lui. Avec son état-major, il tenta de fuir, mais les communards, alliés aux bandes rivales, bloquèrent toutes les issues vers la province. Alors ils s'échappèrent… vers les profondeurs.

Ils explorèrent les abysses, plus bas que les anciennes carrières et les galeries du RER ; jusqu'à aboutir dans des zones que l'homme n'avait pas arpenté depuis des millénaires, dans les temps protoceltiques. Jusqu'aux mythiques Hypogées, tombeaux creusés avant même que Lucy, notre ancêtre commun, fasse ses premiers pas. Que se passa-t-il quand Pigalle et ses sbires dynamitèrent la pierre ronde qui en condamnait l'accès ? Quelles abominations y rencontrèrent-t-ils et par quel prodige y survécurent-ils ? L'Histoire ne le dit pas.

Pigalle demeura là avec son état-major. Jusqu'à fonder une lignée consanguine et mourir de vieillesse. Cette lignée perdure encore aujourd'hui, sous le nom des Notables. Ils ont aménagé les Hypogées, y construisant un extracteur d'air, fortifiant les accès, installant des lieux de vie, une agora, un tribunal, et même un théâtre. Les Notables bénéficiaient du trésor de guerre de Pigalle et d'un statu quo avec les habitants des niveaux supérieurs, qu'ils nommèrent les Morlocks. Ils devinrent les banquiers des Morlocks, fournissant les capitaux et les savoir-faire, et récupérant les bénéfices. Tant est si bien que les Notables se persuadèrent de régner légitimement sur les Morlocks.

Les Notables se caractérisent également par le culte du Roi en Jaune. Au commencement, le Roi en Jaune serait apparu dans la Caverne. On sait qu'il est vêtu de haillons jaunes, que son visage est masqué et que c'est un Dieu. Il a fondé la Noblesse, et le Clergé, qui gouvernent en son nom, en attendant son retour. Le Roi en Jaune possède un symbole, qu'on appelle le Signe en Jaune, mais qui n'est jamais représenté. On le fête chaque année, à la date de Mardi-Gras, lors d'une cérémonie masquée qui s'appelle le Festival.

On dit qu'il se manifestera un jour à cette occasion.

Les Notables sont divisés en quatre castes :

† La Noblesse : Eux seuls savent à quoi ressemble vraiment le Roi en Jaune, et quels sont ses desseins, et quand Il reviendra. En attendant, ils gouvernent en Son nom. Quiconque remet en cause l'autorité de la Noblesse peut être jugé et condamné à l'enfermement, l'exil… ou la mort.

† Le Clergé : Ils ordonnent le culte qui est dû au Roi en Jaune. Ils veillent à ce que chacun Le vénère. Quiconque remet en cause le culte peut être jugé et condamné à l'enfermement, l'exil…ou la mort

† La Bourgeoisie : Ils s'occupent des affaires courantes. Ce sont eux qui gèrent l'économie, en chapeautant les travailleurs Morlocks. Ils s'occupent aussi du divertissement et des pièces de théâtre.

† La Roture : Les roturiers, ce sont des hommes à tout faire. Ils sont juste mieux que des Morlocks et s'acquittent des tâches ingrates dont les trois autres castes ne veulent pas se charger.

C'est donc une oligarchie ubuesque et solipsiste qui prétend diriger la populace de Métro. Si ceci n'est qu'un leurre, c'est en revanche sur cette base que s'est imposée une zonation sociale par strates : Les Notables vivent au plus profond, les Morlocks les plus riches et les plus puissants vivent un peu plus haut, dans les anciennes carrières et les galeries du RER, les artisans et les bourgeois dans les anciens égouts encore plus haut, et tout près de la surface, dans les caves et les rames du métro, s'entassent les plus déshérités.

Les Morlocks

Une seule chose explique que plusieurs centaines de milliers de gens s'agglutinent dans les souterrains de Metro. La peur de la Forêt et la peur de la Surface sont plus fortes encore que les conditions de vie misérables des sous-sols. Encore aujourd'hui, pour ceux qui survivent jour et nuit dans la forêt, Métro apparaît comme un Eden. Mais ceux qui tentent la migration risquent de déchanter. Métro est surpeuplée. Lépreux, mendiants et crève-la-faim se bousculent dans les galeries putrides. Métro est obscure. Seuls quelques lampes à dynamo et des champignons phosphorescents assurent un peu de lumière. Métro est fétide. L'air est vicié par les immondices des parisiens, le remugle des tombeaux et les miasmes des maladies. Métro est dangereuse. Privés de gouvernement, et même de toute forme sociale garante

d'un équilibre, la loi du plus fort y fait office de morale. Seules des milices, des mafias ou des sectes maintiennent un semblant d'ordre, ou plutôt gardent la population sous leur coupe. C'est le cas de la Guilde de Châtelet, sorte de Cour des Miracles dont le territoire s'étend sur plusieurs stations, et qui vit de divers trafics (prostitution, esclavage, extorsion, commerce avec la Province). On peut aussi mentionner la Caste des Nihilistes, aujourd'hui disparue. Métro est infecte. La corruption n'a pas épargné la zone. Mousses et algues tapissent les coursives et les rames. Des larves carnivores et des rats dégénérés hantent les catacombes. Métro crève la faim. La ville est entièrement dépendante, pour son approvisionnement, du commerce avec les peuplades de la province. En cas de mauvaise chasse ou de mauvaise récolte, les clients parisiens passent en dernier. Métro s'étouffe dans sa merde. L'élimination des déchets (nourriture avariée, matériel hors d'usage, excréments humains, cadavres) pose un gigantesque problème. Les méthodes de recyclage n'en viennent pas à bout. Alors les Notables évacuent leurs rebuts vers les strates supérieures, qui à leur tour les évacuent plus haut, transformant le niveau le plus élevé en bidonville immonde. De temps en temps, les Morlocks font des sorties pour éjecter le trop-plein vers la province, mais la pratique est coûteuse en vies humaines, tant les barbares de la Province sont belliqueux.

Le Dernier Métro

Contre toute attente, il reste une ligne de métro en fonctionnement. L'exubérant Raymond Lagagne en est l'unique conducteur. Tous les jours, aux commandes de son convoi défoncé, il effectue deux trajets aller-retour Gare de l'Est – Montparnasse-Bienvenüe, embarquant pour quelques caps, des légumes ou des babioles, tous ceux qui sont assez aventureux pour monter à bord de wagons éventrés, bravant la promiscuité, les coupe-jarrets et les câbles électriques chuintants. Si cette antiquité fonctionne encore, c'est grâce à la persévérance de Raymond, et à son solide réseau de mécaniciens et des commerçants. La Guilde de Châtelet, trop heureuse de pouvoir assurer ses trafics via ce moyen de transport providentiel, ravitaille la rame en énergie et assure la protection des passagers, permettant ainsi à la ligne de perdurer.

Saint-Sulspice
chasseur de vermine

Saint-Sulspice pense qu'il vit à Métro depuis toujours. Il ne saurait dire depuis quand il traque rats mutants, cloportes géants et scolopendres fouisseurs de chair. Collets, pelles, appâts, rations empoisonnées, filets, pinces, fourches et même un vieux Lüger constituent son matériel de chasse. Saint-Sulspice ne saurait dire pourquoi il a embrassé une telle vocation. Mais depuis qu'il est resté prisonnier sept jours dans une galerie éboulée, il s'est découvert un goût prononcé pour la chair de rat. C'est donc par intérêt culinaire qu'il a perduré dans ce métier. La Guilde de Châtelet le rémunère un caps par tête de rat. Actuellement, sa chasse est fructueuse et il envisage sérieusement de commencer un élevage de rats, qui lui assurerait à la fois un revenu régulier et des menus savoureux.

Le Bannissement

Le système judiciaire de Métro n'est pas très élaboré. Pour bien des crimes, il n'existe qu'un seul châtiment. Soyez accusé de rapine, de viol ou de meurtre, ou déplaisez simplement à quelque caïd des égouts ou prévôt des catacombes, ou encore contractez une maladie contagieuse, ou soyez le bouc émissaire de quelque communauté, votre sort sera le même. Vous serez ligoté, entraîné par des dizaines de bras vengeurs, mené jusqu'à une bouche d'égout ou une entrée du Métropolitain et vous serez abandonné à la Surface. C'est une punition jugée plus efficace qu'aucune autre. Elle a sur l'emprisonnement et la condamnation à mort l'avantage de ne pas encombrer l'espace vital de votre personne. Rares sont les bannis à revenir dans les sous-sols. Ces rescapés sont abattus à vue, et leurs corps rejetés à la Surface. Après tout, si vous avez survécu aux Fomori, c'est que vous étiez encore plus dangereux qu'eux !

La Surface

Paris est une forteresse de silence. Il y fait toujours plus froid qu'en province. Souvent il y neige. Mais au lieu de flocons, ce sont des milliers de morceaux de papier qui tombent. Coupures de journaux de l'Âge d'Or, parchemins brûlés, poèmes insensés. Reliques dispersées par le vent ? Plaisanterie Horla ? Fragments issus des infinités de versions parallèles de Paris ? Toujours est-il que cette neige entraîne chez l'explorateur de la surface un besoin violent de reconstituer le puzzle. Un seul y est parvenu, ce qui l'a

conduit à la folie et l'égarement. À moins que cette folie ait été présente depuis le début, car n'est-ce pas folie que de vouloir reconstituer l'irrassemblable ? Malheur à celui qui pourrait le rencontrer pour apprendre la vérité.

Si des arbres ont poussé un peu partout, la Surface est pour autant loin d'être retournée à la forêt. La Tour Montparnasse, le Sacré-Cœur, Notre Dame, servent de nids pour les rapaces et achèvent de mourir, dans les broussailles, à peine dérangés par des passages de chevreugnes. La Veine s'écoule grumeleuse, qu'aucune barque ne fend.

L'explorateur inconscient pourrait prendre la Surface pour un havre de paix. Traverser les ruines dans le calme le plus total. Jusqu'au moment où d'une ombre surgit un banni dément, armé d'une scie chirurgicale. Ou un de ces Fomori, créatures à la peau orange et translucide, visages de poupées et gueules de torture, aux yeux transpercés de clous, qui l'emporte dans ses grandes griffes vers un ailleurs dont personne n'est jamais revenu.

Au centre de cette désolation, un grand reflet nous éblouit. La Tour Eiffel a perdu son dernier étage. Elle est couverte de papier aluminium censée la rendre invisible aux Fomori. A l'intérieur se sont regroupés les bannis. Ils y survivent en mode tribal, dans le plus grand dénuement. Ils vivent là tout le jour et partent en chasse la nuit, la peur au ventre. L'ironie du sort veut que les bannis, victimes du système inique de Métro, l'aient reproduit au sein de leur tribu de la Tour Eiffel, puisque les mâles alpha et les meilleurs chasseurs vivent tout en haut de la Tour Eiffel, tandis que les plus faibles s'entassent dans les étages les plus bas, à la merci des Fomori le jour où ceux-ci se montreront plus hardis et prendront la tour d'assaut.

Le Massif Central

Le Massif Central est en quelque sorte le cœur de Millevaux, du fait qu'il est très représentatif du phénomène de la corruption, du retour des hommes à l'état sauvage, et de l'horreur forestière. Pour toutes ces raisons, il ne sera pas davantage évoqué dans ce supplément, mais fera l'objet d'une description détaillée dans un supplément de campagne dédié.

Lugdunum
Lugdunum la grise, Lugdunum la maudite.

L'ancienne Lyon fut jadis un exemple de survie de la civilisation. Située le long du fleuve Frône qui interrompt par ses rives la continuité de la forêt mutante, la ville fut reconstruite en 2360, avec des pierres et du bois récupérés sur les ruines. Elle abritait l'un des rares gouvernements des Terres Franques. Fait encore plus remarquable, il s'agissait d'une démocratie. Des sénateurs élus au suffrage universel détenaient le pouvoir législatif et nommaient un Maire chargé du pouvoir exécutif. La personnalité du Maire était telle que le tissu social se maintenait à Lugdunum en dépit des penchants anarchistes de ses habitants.

Cette cité prospère attirait l'avidité des pillards. C'est pourquoi le Maire s'associa avec les mafias locales. Elles acceptèrent de protéger la ville en échange d'une permission de racket officieuse.

Mais tout bascula le jour où l'un des chefs de la Mafia assassina le Maire pour prendre sa place. Il faut croire que seul le caractère bien trempé de cet homme maintenait la ville en l'état. Car après sa mort, son assassin ne gouverna rien du tout. Les autres clans mafieux se retournèrent contre lui, lui coupèrent un doigt et l'exilèrent. Il fut plus tard connu sous le nom de « Quatre Doigts », le prophète involontaire. Les Sénateurs furent incapables de nommer un nouveau Maire et la plupart prirent la fuite.

Les pillards prirent presque aussitôt la ville d'assaut. Et pour clore le sujet, une épidémie de peste ravagea la contrée.

Aujourd'hui, Lugdunum n'est plus qu'une épave triste et sans vie, couchée sur le Frône comme une pierre tombale, un avertissement à tous ceux qui voudraient dompter leur destin. Ses rues grises et poussiéreuses n'abritent plus que la complainte du vent et les murmures déments de quelques ermites. On dit que la bibliothèque de la Mairie contient encore d'inestimables archives, mais qui oserait, pour venir les consulter, affronter l'air de la ville encore porteur de germes mortels ?

Axe-en-Vengeance
Dernière étape avant le Nomase Lande

Anciennement Aix en Provence, il est difficile d'expliquer pourquoi le nom de la ville a ainsi été déformé. Peut-être s'agit-il d'une référence à la Guerre Franco-Italienne de 2202, quand l'endroit servait d'avant-poste pour les troupes françaises.

Le site, bâti sur un flanc rocheux, bénéficie de l'aridité résiduelle du Nomase Lande mais aussi des bienfaits du fleuve Frône, ce qui rend son écosystème presque agréable. Une succession de garrigues, de vignes et d'oliveraies colore les flancs rocheux, au sommet desquels trônent les mas et les beffrois de la ville. Dans un ciel presque bleu, quelques aérostats voguent en partance vers la Florence, la Germanie ou Al-Andalus. Axe-en-Vengeance est la ville des marchands et des érudits.

Depuis vingt ans, elle est gouvernée d'une main de fer par le Marquis. Cet aventurier fut jadis corsaire pour les Royaumes Mèdes, condottiere aux ordres du Vatican, et chasseur de Horlas en Saxe. Il décida de s'installer à Axe-Vengeance, dans la chaleur et le soleil, et d'en faire sa ville. S'inventant un titre de noblesse, il se rallia tous les nobles de la Cité. Il savait acheter des amitiés, faire chanter les faibles et faire couler les forts au fond du fleuve, et la tâche lui fut aisée. Le Marquis, tyran éclairé s'il en est, avait compris tout le potentiel d'Axe-en-Vengeance. Il fit aménager les fortifications, développer l'agriculture et le commerce. Quand la ville fut assez prospère, il put se consacrer à son loisir : Collectionner les monstres. Dans les geôles de son donjon s'entassent Mutants, Horlas, Créatures et chimères qu'il fait venir à grand frais des quatre coins de l'Europe. Il passe tout son temps libre à les contempler, les étudier, expérimenter. Il a même commencé la rédaction de son *Encyclopédie Très Véridique des Phesnomesnes et Chimères des Mille Vaux*, ouvrage qui à n'en pas douter, fera fureur parmi les érudits les plus déviants du continent.

Brandan le Mauresque
chasseur de monstres

Entre le Marquis et les nobles qui l'imitent pour s'attirer ses faveurs, les collections de monstres exigent un renouvellement constant. Brandan est le principal fournisseur de monstres d'Axe-en-Vengeance. Il dit reconnaître un Horla rien qu'à son odeur. Quand il ne trouve pas de monstres, ça ne le dérange pas d'en fabriquer. Il serait à l' « origine » de l'Homme qui Rit.

Le Nomase Lande

Quand la France et l'Italie entrent en guerre en 2203, les deux nations disposent encore d'hommes en nombre, d'énergie et de matériel. Mais c'est la ressource principale, la terre, qui leur fait défaut. En effet, l'environnement, quand il n'a pas été simplement vitrifié, commence déjà à devenir impropre à l'agriculture et à l'habitat humain, sous l'effet de la corruption. La zone du Delta du Frône, restée miraculeusement fertile, est donc un enjeu géopolitique de taille. De taille à justifier que les deux dernières nations survivantes se livrent un conflit à outrance. Mais quelque part, quelque chose a très mal tourné. Délaissant l'affrontement terrestre à base de fantassins et de chars anti-grav, oubliant vite les leçons de C-Day, les protagonistes en sont venus rapidement aux armes de destruction massive. Les états-majors étant à l'abri sous terre, c'est la zone du Delta elle-même qui fut l'objet de deux bombardements thermiques simultanés. Mais une fois le fleuve évaporé et la terre devenue poussière, le Delta n'avait plus rien d'un objectif stratégique valable, et la guerre cessa d'elle-même. Il y eut des vagues de suicides dans les états-majors des deux camps, puis les gouvernements entamèrent une lente agonie.

Le Delta n'était plus qu'un décor lunaire, un no man's land. Si depuis, l'aridité de la zone l'a protégée de la corruption, aucune végétation n'a pu y reprendre pied, hormis par endroits des grandes surfaces de lichens, tendues sur des ruines d'immeubles comme des filets. Le Nomase Lande n'est pas pour autant dépourvu de vie animale. Scorpions, serpents et insectes y trouvent leur compte. On raconte même que des scolopendres géants vivent sous le sable gris, jaillissant parfois de terre pour happer quelque aventurier égaré. Que cela soit une vérité ou une légende, c'est une des raisons pour laquelle cette zone est la moins peuplée du continent. Si le Désert de Sel et le Désert du Sahara comptent quelques tribus nomades, il n'en est rien dans le Nomase Lande. C'est un pays qui n'est viable que pour les fous ou les monstres.

Childéric V
L'Antipape

Le Désert du Nomase Lande est étroit au sud d'Axe-en-Vengeance, il est plus vaste à l'ouest. On l'appelle là-bas de Désert du Diable Vauvert. Dans le squelette de la ville d'Avignon, perchée comme une île sur l'horizon gris et désolé, vit encore un homme, un seul. Le seul qu'il paraissait encore logique de trouver dans cet enfer du Diable Vauvert. Le pape Childéric V, couvert de poussière sur son trône pontifical, donnant la messe aux courants d'air, avec les cloportes pour seuls officiants. Childéric V est le seul pape élu régulièrement, le seul pape aux yeux de Dieu. Ce monstre d'Innocent XVIII à Rome est un imposteur et le pape itinérant Grégoire XXIII en Pologne rien moins qu'un gitan à moitié fou. Childéric V est légitime mais il est seul. Il rumine toutes ses journées contre tous ceux, rois, saints et chevaliers, qui l'ont abandonné. Il marche dans la poussière de son palais. Au détour d'un cloître ou d'une alcôve, Dieu s'adresse à lui. Avec une petite voix pernicieuse, il lui chuchote des choses qui cultivent son aigreur et l'entretiennent dans l'idée folle qu'un jour une armée sainte se présentera à Avignon pour se ranger sous sa bannière et reconquérir tout l'Occident.

Cannebière
Un pastaga pour l'éternité

Marseille n'a pas été épargnée par la colossale « frappe chirurgicale » de la Guerre Franco-Italienne. C'était déjà une ville mourante avant C-Day, l'assèchement de la Mer Méditerranée l'ayant privée de ses activités. En 2203, la ville était tout à fait morte. Vitrifiée. Couverte de poussière grise. Les rares habitants qui n'avaient pas pris la fuite, statufiés sous la cendre dans un remake absurde de la tragédie de Pompéi. La Cannebière n'est plus qu'un quai vide, sans mer et sans bateau. Parfois le cri d'une mouette aventureuse, ou le miaulement d'un chat errant. Quelques bistrots fossilisés. Des boules de pétanques sur le bitume. Une bouteille de pastis, soudée à une table en fer. Et un silence qui a presque l'accent.

La Presqu'île Corse

Si depuis l'assèchement de la Méditerranée, la Corse n'est plus une île, elle n'en demeure pas moins isolée, puisque le Nomase Lande la sépare

des terres boisées du continent. Seule une langue littorale permet de rejoindre les Monts des Pires Ennemis ou les Altes dans des conditions de voyage acceptables, encore que le trajet soit aussi encombré de brigands que de pèlerins.

La presqu'île bénéficie d'un microclimat favorable. Ses collines rocheuses sont couvertes de maquis mais la corruption y est moins présente qu'ailleurs. Sa position géographique en fait une plaque tournante du timide trafic maritime de la Mer des Tyrans, et sur son littoral fleurissent aussi bien les ports marchands que les criques des pirates. Le peuple corse est resté aussi farouche et indépendant que le veut la légende, et tout le monde ne voit pas d'un bon œil l'affluence des marins. On permet aux étrangers de bivouaquer, mais quiconque s'enfonce dans les terres s'expose à des représailles. Les corses eux-mêmes ne prennent la mer que pour pêcher, ou voyager le long de la presqu'île. Sans vraiment s'en rendre compte, ils se retrouvent peu à peu dépendants du commerce avec les marins étrangers.

Les corses mènent une vie austère et s'accommodent plutôt bien des privations post C-Day. Conformes à l'esprit insulaire, ils ont offert peu de prise aux courants religieux venus du continent. Encore qu'au plus profond du maquis se terrent des tribus vouées au Bouc Noir et que dans les baies les plus isolées des damnés s'accouplent avec des poissons.

Jaccio
Le joyau brûlant de la Presqu'île corse

Du fait de la baisse du niveau des eaux, il est peu probable que Jaccio soit construite sur le site historique d'Ajaccio (aujourd'hui à l'intérieur des terres). La nouvelle ville est à l'extrémité du golfe, sans doute sur l'ancien site des Îles Sanguinaires. Elle prête ses flancs de porphyre aux reflets du soleil et ses murailles arides au souffle du sirocco. Guidés par son haut phare rouge, marins carthaginois, esclavagistes numides et gentilshommes de fortune florentins y côtoient les autochtones vêtus de noir. Jaccio est le siège de l'adoration des Étoiles. Les prêtres du culte subissent une ablation des pavillons auriculaires à l'adolescence. Ils mènent ensuite une vie consacrée à l'idolâtrie. Ils sont également mêlés à la vie de la cité, on les consulte aussi

bien sur des questions maritimes que sur des augures diplomatiques.

Toutes les nuits, du solstice d'été au solstice d'hiver, les prêtres des Étoiles entretiennent de grands feux dans toute la ville, transformant Jaccio en fourmilière de lueurs. Ces feux rendent hommage aux Étoiles. Ce que la plupart des corses ignorent, y compris les prêtres, c'est ce que ces feux ont une fonction beaucoup plus concrète. Servent-ils de balises pour les drones furtifs américains, pour des Corax, ou pour des entités plus lointaines encore ?

U Mauru
Douze contes corses

Écrit par Orlov

A folia

La folie, la feuille, le vent, ce qui flotte, ce qui plane, ce qui vole. La brise de mer ramène la pestilence littorale. Le vent rend fou car il vrille les oreilles en montagne. Il porte les voix et les chants des morts. L'air est malade dans les marécages côtiers. Le souffle des vallées où soupirent les hommes et les bêtes. La pluie qui bat aux volets. Sur le dernier châtaigner appelé Mal Cunciliu poussent des avis de décès que le vent pousse jusque dans les villages. Malheur à celui qui les lit car il doit tuer celui dont le nom est écrit ou mourir lui même. Les avis de décès volent : ton nom est dessus.

La vieille m'a dit. « Il existait un homme, un fameux chasseur d'Aulène. Une fois, il reçut *a folia di Mauru*, une feuille de Mauru. Elle lui disait qu'il allait mourir. Alors plutôt que d'accepter, il tua tous les siens et ceux des villages voisins avec son fusil. Lorsqu'il eut fini, il partit chasser et abattit un sanglier. Mais celui que Mauru a notifié, celui-là, il doit mourir. Alors, le chasseur d'Aulène se blessa le pied sur les défenses du sanglier. Il ne pouvait trouver aucun secours car tous étaient morts. Alors il mourut de pourriture. À son tour. Celui que Mauru notifie, celui-là meurt ».

Vendetta

La Vengeance, la mémoire, l'oubli. On se venge, on en veut aux

autres, on se tue, tout le monde a oublié pourquoi. Les cadavres saignent lorsque le meurtrier se présente aux obsèques. Dans le maquis, on s'embusque et on attend celui dont on veut se venger. Celui qui injurie attire la vengeance, celui qui tolère l'insulte le mépris. On se tue à la chasse, on se tue lors des mariages, on se tue sans savoir pourquoi. Tous et toutes sont des vengeurs ou des victimes.

On m'a raconté une fois. « Une nuit, je me suis réveillé et ma femme était morte. Elle avait été poignardée. J'avais le couteau dans la main. Du sang. J'ai tout de suite su que c'était moi. Je ne sais pas pourquoi, je l'aimais. Mais la lame, elle sait. Car si l'homme oublie, le fer a la mémoire longue. Je l'ai enterré comme il le fallait, et maintenant je suis monté au monastère pour prier pour elle ».

Macchia

Mare. Le littoral oriental, du fait du retrait de la mer est redevenu ce qu'il était au Moyen Age. Un vaste cloaque nauséabond et marécageux, un nid à malaria. Le vent d'autan ramène vers les terres un air empoisonné chargé de la pollution qui s'est accumulée au fond de la Mer des Tyrans.

Rocca. Des bastides en haut des crêtes dominent des marines fréquentées seulement en hiver. On évite les chaleurs putrides de l'été et l'on monte à travers le maquis dans l'Alta Rocca.

Macchia. Le Maquis est partout, recouvre l'île jusqu'aux étages montagnards. A perte de vue, arbustes, arbousiers, chardons et ronces mutants. Sentiers étroits et courbés qui dévorent ceux qui les empruntent ou les emmènent dans des endroits fantastiques. Des rochers votifs ont forme humaine. Des tombes, des inscriptions IFF, FLNC, PPE auxquelles on attribue des pouvoirs magiques. C'est le domaine des bergers, ces psychopompes qui vivent près des bêtes et des morts. Les arbres, des chênes-lièges, des châtaigniers et des pins sont les seigneurs du maquis. Sur leurs troncs, parfois, un visage grimaçant. La sécheresse. Tout est jauni, rabougri. Sol couvert d'un tapis de feuilles sèches sous lesquelles grouillent des nuées d'insectes vénéneux et mutants. Des feux, parfois, écobuage, incendies fous.

Un soir à la veillée « Avant, on brûlait le Maquis pour y mener les porcs. Mais le maquis toujours revenait. Et ce qu'il prend, jamais ne le rend. Des porcs, il fit des sangliers, des chèvres, les mouflons noirs et du Christ il fit *U Mauru* ».

Mal' cunciliu

La corruption. Les pierres qui saignent. Elles prennent la forme d'hommes qui portent des lames et tuent dans le dos ceux qui ne tournent pas dans le bon sens. Les gens de Malefazio s'accouplent avec des poissons dans leur cité maudite. Les Gio de Fortiveghju ne se marient qu'entre eux pour se prémunir de la malaria. Le figuier est un arbre vampire. Avec ses fruits en forme de couille, il vole la semence de celui qui s'endort sous son ombre. Le châtaigner porte un visage défiguré par la souffrance. Les *mazzeri* gorgées d'égrégore parcourent le maquis sous la forme d'animaux pour se rendre au sabbat et jettent le mauvais œil à ceux qui les traquent. Les Veuves noires, les *stragga*, sont les sicaires de Mauru et volent l'âme des vivants. Les morts, les revenants, les ombres hantent les maquis et s'aventurent près des villages. Ils attendent les vivants pour les prendre. On se protège à l'aide de formules magiques qui ne se transmettent que le soir du 15 août, la nuit des étoiles, fêtée dans toute la Corse.

Beaucoup de gens racontent l'histoire de Ghjuvani Paulu de Lumeto, le muletier. Ils disent tous « Alors, le muletier, il descendait de Lumeto après avoir passé cinq mois d'été au travail avec les troupeaux. Il avait dans son sac plein de besons blancs. Alors il croise une vieille qui fait la manche et qui lui dit « Oh Ghjuvani Paulu de Lumeto, tu as grand bien, donne m'en ». Mais le muletier est un pingre. Il refuse et il dit « Oh la vieille, si je te donne, ça sera un peu, ça ne t'aidera pas, alors je ne te donnerai pas ». Mais la vieille c'est une *stragga*, une borgne, elle lui donne son œil qui le suit partout. Ghjuvani partout où il va, l'œil le suit. Et alors, le monde entier devient amer. Les mules ne veulent plus de lui. Elles s'éloignent, ruent. Personne ne l'embauche. Ghjuvani se fait chapelier mais les hommes naissent sans tête. Veut-il travailler dans un champ que rien ne pousse, parce que celui qui est maudit, ni homme, ni bête, ni plante ne veut l'aider. Alors il se fait ramasseur de sel, mais le marais le noie, le tue. Depuis, il est mort. ».

Mauru

Le Maure, la mort. Ce qu'Il est, nul ne le Sait. C'est l'Etranger. Le Christ. Le pirate venu d'Orient. Il est Celui-Qui-Murmure-dans-le-Maquis. *Frequenza Maura*, sa voix, se fait entendre, elle appelle ceux qui vont mourir.

Mauru hante le maquis et les montagnes. Il rôde aux abords des villages. Il a soif d'âme et malheur à celui qui ne lui laisse pas à boire. Il est *imbuscadu*, embusqué. La peur de Mauru est ancrée chez les hommes depuis longtemps. Tout l'univers redoute Mauru. On le représente comme un homme noir, aveugle, portant un bandeau sur les yeux, car ses yeux sont des trous noirs. On porte son visage ou ses signes autour du cou pour s'en prémunir mais rien ne protège contre Lui. Crucifié dans les chapelles où brûlent les lumignons, on s'agenouille et on le prie. Mais aucun mot, aucune supplique, même les plus beaux, ne le touchent.

Quand j'ai perdu ma femme, les vieux m'ont dit : « Ne la pleure pas. Va sur sa tombe et dis-lui *a oghje a te, a dumanu a me* : aujourd'hui c'est toi, demain c'est moi. Sinon elle sera jalouse car ceux que Mauru prend, il ne leur explique rien. Alors les morts ne savent rien. Ils errent dans le maquis, mais un jour, ils reviennent. Laisse de l'eau dans un verre et du pain d'olive dans une assiette car celle que tu as perdue ne sait pas qu'elle est morte et elle revient à toi. Alors si elle ne trouve pas à se nourrir, c'est ton âme qu'elle consommera. ».

U Populu

Le Peuple. La féodalité des grands domaines des plaines. La terre des seigneurs, des villages, de l'habitat dispersé autour du bourg. La terre des communes et des châtaigniers. Ceux des communes gardent leurs secrets, dans la crainte de Mauru et des forces du maquis. Les villes fortifiées, haut perchées sur leurs éperons. Les hommes des villes ne travaillent pas, pour des raisons d'honneur, et razzient les esclaves de l'arrière pays. Ceux des hameaux et des bergeries se nourrissent de farine d'olive et d'un fromage noir où grouillent les vers. Villes, villages, hameaux, tous se murent car tous sont ennemis. Ce peuple est farouche et oublieux du monde, il se méfie de l'étranger, du voisin, de celui qui n'est pas du Clan. Des hameaux disséminés dans le maquis où échouent ceux qui fuient. Gens d'armes, gens de guerre, gens de sac, gens de corde. Bergers, sorciers, muletiers. Bandits d'honneur, rebelles. Veuves en noir, vieux barbus. Moines, terre des morts et des vivants. Transhumance : des villes entières montent à l'estive avec les bêtes. Récolteurs de sel portant des combinaisons NBC dans de putrides marais salants. Les Gio hautains vivant dans leurs bastides en ville entourés des hommes d'armes de leurs clans. Les forgerons, les artisans, un monde rustique qui se terre dans

des *caseddu* sans fenêtres.

Un homme m'a raconté : « Il y avait ce Gio. Il régnait sur tout le Sud. C'était un homme cruel. On l'appelait *Orsu*, l'Ours. Il convoitait les femmes des hommes du village et couchait avec elles le soir où on les mariait. Alors, ils l'ont piégé. Ils lui ont donné un cheval au caractère si mauvais mais à l'aspect si admirable que le Gio n'a pas pu s'empêcher de l'essayer. Et il essaie le cheval comme il essaie une femme. Tu vois ? Il monte sur le cheval, lui lacère les flancs avec ses éperons. Le cheval devient fou, rue, part en avant et comme l'autre est pris par les rennes, le cheval le traîne dans toute la plaine. Alors le Gio, il meurt mais personne ne sait où. Mais moi, je l'ai vu. Son crâne. Une mouche en est sortie. C'est une mouche, mais en fait c'est l'âme du Gio, putride, cruelle. C'est elle qui a porté la maladie jusqu'à nous. ».

U Ceppu

La souche. Le Clan. La famille, les cousins, les frères, les sœurs, le sang. On ne se mélange pas car tout est honneur. Tu vengeras ton frère, sinon, c'est lui qui se vengera de toi. On est rien sans son clan, tout lui est soumis. À chaque foyer, son maître barbu, pensif et taiseux. À chaque clan son patriarche dans sa bastide. L'on se serre autour de l'âtre quand le Vent des Esprits souffle depuis le Nord. On bat le grain tous ensemble sur l'aire commune. On se déplace avec ses amis pour traverser le Maquis. On s'arme avec eux pour aller se venger. On se méfie des forains, des étrangers. Qui dit qu'ils ne sont pas des bandits, ou pire des *mazzeri* qui ont pris forme d'hommes ? Qui peut savoir quel malheur amène l'étranger ou celui qui sort de la tradition du clan ? Dans les villes, on prête serment aux *fratelli* du quartier qui savent quelles étoiles il faut honorer et qui savent comment s'écoule le temps. Malheur à celui qui en trahit les secrets.

Il y avait cette femme qui, un jour, m'a dit « Je suis une Lorenzi mais quand les frères Martinelli m'ont enlevée et emmené dans leur *caseddu* au dessus de la Fontaine, je suis devenue l'une d'eux. Maintenant je suis comme eux. Je tire du plomb et fume la pipe et la mère m'appelle *la fille*. Alors, quand Gui Lorenzi est venu avec ses gens pour nous assiéger et me reprendre, j'ai pris les armes et tiré sur les ennemis. J'en ai tué un et après la bataille on me l'a offert à manger. C'était mon frère, mais j'ai mangé son foie. C'est comme ça, j'appartiens à mon clan. »

Fa

La Foi, la religion. Il y a dans les villes ceux qui adorent les étoiles. À Jaccio, ils allument de grands feux. À Bastille, ils brûlent l'effigie du Vieux Roi de France. Mais dans les villages et les bourgs, ils continuent à ne prier que Mauru. Ils font le signe de Croix, aspergent d'eau les enfants et portent à leur cou Sa tête ou Sa Croix. Ils gravent sur les pierres les formules sacrées, REP, PPE, PPL, PPNPP qui protègent des revenants. Il y a les méchants, ceux qui vivent dans les vallées les plus reculées et sculptent sur la roche d'étranges idoles sur la pierre. Ils sacrifient aux Guerriers de Pierre des animaux ou des hommes pour animer les statues.

Je ne le sais pas vraiment, mais c'est ce qu'on m'a raconté. Les gens disent que « Ceux de Carbini, ils sont vraiment détestables. Ils n'honorent ni Dieu, ni leurs morts. Ils ont construit leur église sans y mettre de clocher et rien ne sonne dans leur village. Au début, ils pensaient que comme ils n'avaient pas de clocher, le glas ne sonnerait pas pour eux. Alors Mauru est venu et il a tué presque tout le monde. Dans ceux qui ont survécu, il y avait une *mazzera*, mais ça les gens ne le savaient pas. Elle leur a dit qu'elle connaissait les formules et le soir du 15 août, elle leur a appris le secret. Elle l'a fait le 15 août parce que ce soir là, il y a trop d'étoiles et la nuit est trop claire. Alors on voit venir de loin tous ceux qui s'embusquent. Comme elle était sûre que personne n'écoutait, elle expliqua aux gens de Carbini qu'ils pouvaient tromper Mauru en tuant quelqu'un d'un autre village quand le glas sonnait. Alors dans la vallée, quand le glas sonne à Livi – parce que ceux de Carbini, ils sont trop fainéants et n'ont toujours pas construit de clocher – on sait que Mauru prendra deux âmes. Celle qui est morte et celle que les gens de Carbini descendront tuer. ».

Signu

Les signes. Tout est signe, tout est grave, tout est gravé. On observe la manière dont les fétus retombent sur l'aire pour savoir si ce soir soufflera le vent des Esprits. On lit dans l'huile d'olive mélangée d'eau bénite les tâches qui annoncent le sang versé. Tout est dit par le Maquis qui n'a pas de bouche, mais des yeux et des milliers de langues : l'araignée-buffle présente ses pates arrière quand elle quitte son terrier, méfie-toi de ton cheval. Présente-t-elle ses crocs, méfie-toi du serpent. Il y a les signes qu'on porte, les talismans, et

les signes qu'on fait. Celui de la croix, s'il est bien exécuté, exorcise et apaise. Mais il rend malade ou fou s'il est fait à l'envers. Il y a les signes des *fratelli*, le compas, les trois poings, l'anneau des Rois de France. Les signes s'enseignent, s'apprennent, on les répète les soirs du 15 août quand les démons se terrent dans le maquis parce que la nuit est trop claire. C'est là que l'on initie le *signatoru*, celui qui signe, celui qui sait lire les signes et transmet les nouvelles de vallée en vallée.

Un *signatoru* m'a dit « Alors, moi, quand je signe, je ressens souvent quelque chose. Par exemple, lorsque je signe le mauvais œil, j'ai du mal à voir pendant un certain temps. Lorsque c'est une *mazzera* qui possède celui que je signe, c'est moi qu'elle attaque. Mais grâce aux formules que m'a appris Zia Batistina, je gagne toujours. Mais parfois, c'est difficile. Une fois, un Gio m'a fait venir. Il voulait que je signe une lame. Alors, moi, je prononce les paroles et verse l'eau bénite. Et je sens Sa présence, là, devant moi, je le vois, comme je te vois. Il souffle, il est en colère, les chandelles s'éteignent car il ne veut pas quitter la lame. Alors il me transperce, moi, à la main et depuis il habite dans la main. Tu vois cette plaie ? Toujours elle saigne. »

Core

Le Cœur. Il est comme le Maquis, sombre, mystérieux et insondable. Il est préférable qu'il ressemble à la terre en été, qu'il soit ingrat, jaune, pierreux et sec. Il est plus dangereux que la main qui tient l'arme et le cœur amoureux est plus dangereux que vipère. Lorsqu'il voit par tes yeux, alors tu ne comprends plus rien et tu ne fais plus qu'envier. Aimer, désirer, baiser, le cœur est dans le corps comme oiseau dans sa prison. Lorsque tu es triste, il est lourd et gros comme si tu partais en mer. Celui qui contrôle le cœur des hommes, contrôle le monde.

J'ai appris ça sur Jaccio : « Il y a un homme à Jaccio, un génois. Il est si beau et plait tant aux femmes et aux hommes que tous ceux qui le regardent sentent leur cœur battre très fort. Alors le Gio de la ville, Don Simeoni, il dit à tout le monde de l'éviter et, là, puisque le Gio le veut, personne ne lui parle. Mais lui, le bel homme, il n'en pouvait plus de tout ce silence, alors il a pris la robe de bure et part au monastère. Lorsqu'il rejoint les *fratelli*, il trouble leurs pieuses pensées car ils le regardent et ne disent plus la messe. Finalement, ils se réunissent, sans lui. Quand ils ont discuté, l'abbé leur fait le signe et ils comprennent quoi faire. Alors, la nuit, ils entrent dans

sa chambre avec de longs couteaux. Ils le défigurent et maintenant, le bel homme ne trouble plus personne et le monastère a regagné son calme. ».

A rabia

La rage, les pulsions, la colère, le désir qui n'attend pas pour être assouvi. Le soir souffle parfois le vent des esprits, le vent d'autan. Il charrie l'air empoisonné, toxique, des fonds marins, désormais asséchés, mais couverts de pesticides. Il souffle, hurle, vrille les tympans et rend enragés hommes et bêtes. Le Vertige que procure le péché, l'orgueil, la luxure, l'envie, l'acédie. La furie qui s'empare des guerriers et des gens d'armes.

Tout le monde connaît l'histoire de Dumenicu Viaggatore mais je vais la raconter. « C'est un chasseur habile. Il part chasser et suit pendant des jours un gros sanglier. Alors, souffle le vent d'autan et Dumenicu devient enragé. Alors il continue, ses chiens meurent, son fusil prend le torrent, mais lui, il marche dans le maquis, il suit les sentiers. Comme le ferait un chien, il sent la terre, se baisse et fouille les fourrés. Il aboie pour provoquer le sanglier. Il érafle ses vêtements sur tout ce qui pique, grince et râpe. Alors, il est couvert de sang. Et puis, enfin, il voit le sanglier. Il se rue et le tue à mains nues. Malheur ! C'est son père qui s'inquiétait et était parti à sa recherche. Alors, il devient un *mazzeru*, un homme et un chien. Et celui qu'il mord, celui-là, il devient un chien enragé ».

Lamentu

La lamentation, la peine, le sacrifice. Il y a celles qui s'arrachent la peau du visage aux enterrements et ceux qui chantent les complaintes. Il y a ceux qui ont les yeux tristes, rouges et gonflés. Il y a le deuil. On porte le noir. On ne se rase pas. Il y a la complainte lugubre des revenants qui en veulent à ceux qui vivent. Les chants des moines et leurs harmonies sombres lors des messes des morts. Les confrères qui se flagellent pour apaiser Mauru ou par simple plaisir. Il y a Mauru qui est crucifié pour apprendre au monde la souffrance. Les stigmates, les mains qui saignent, les yeux qui pleurent, le sexe des femmes qui se vide rouge. La mélancolie de celui qui a tout perdu, même son clan.

La vieille dit : « À Essarti, ils ne font rien comme les autres. Quand tout le monde fête les étoiles du 15 août et la Dona di Strelli, les *fratelli* de la

ville, eux, ils prennent un air lugubre, se mettent des capuches rouges sur la tête et vont en se fouettant à travers la ville avec des ronces dures comme le métal, comme il en pousse là bas. L'un d'entre eux porte une capuche blanche. Celui-là, il grimpe partout avec des poids attachés aux pieds et il porte la Croix jusqu'au plus haut point de la ville. En chemin, les gens le battent, le piquent de leurs pointes et l'injurient. Alors, quand il est arrivé en haut, il est bien content quand on le cloue à la croix ... C'est presque la fin de son calvaire. ».

Rift
La ville-ravin

Ni la montée de l'Atlantique ni les secousses tectoniques n'ont épargné l'estuaire de la Gronde. L'océan s'est jeté avec fureur sur les côtes et celles-ci se sont délitées comme des dominos.

Construite sur l'ancien site de Bordeaux, la cité de Rift est le pur produit de cette catastrophe. La Gronde traverse le plateau aquitain. Au niveau de Rift, elle est encadrée de deux pentes abruptes de 300 mètres de haut. Ses courants cléments permettent la navigation et son estuaire marque le départ des expéditions maritimes vers Al-Andalus, Albion ou la Saxe. Ses eaux poissonneuses peuvent nourrir une ville entière et c'est pourquoi Rift s'est construite sur les falaises qui lui servent de berge. Sur trois kilomètres de long, des demeures troglodytes percent les murailles de roche, des lignes de pêche penchent des balcons et des passerelles se jettent entre les deux rives. Rift prospère à l'abri de l'écosystème capricieux du plateau. Le commerce et les migrations enrichissent sa culture aussi bien que sa bourse. Ce sont des ligues de quartier qui gèrent la ville. A l'heure actuelle, beaucoup commencent à réfléchir à un gouvernement unifié. Rift la convoitée est maintenant le théâtre d'intrigues pas toujours très propres. Dans les grandes nasses à poissons, on récupère des cadavres suicidés d'une dizaine de coups de couteaux dans le dos.

La Bretagne

En perdant un tiers de sa superficie sous l'Atlantique, la Bretagne a gagné en identité. Curieusement, les arbres sont encore plus gigantesques ici qu'ailleurs, la nature plus dominante. Ne reste de la trop vieille civilisation d'avant C-Day que quelques pierres mal dégrossies, là ou s'élevaient jadis un immeuble, un calvaire, un château d'eau.

Le brouillard sur les terres et les forts courants le long des côtes contribuent à rendre la région peu hospitalière et peu peuplée.

Renouveau tribal ? Mauvaise interprétation des archives ? Œuvres de quelques guides spirituels bien décidés ? Ou hasard magique ? Difficile d'expliquer le retour des bretons au celticisme.

Toujours est-il qu'aujourd'hui, de la Pointe de Brest à la Forêt de Brocéliande, tous sont celtes. Si les calvaires et les cathédrales n'ont pas résisté au temps, demeurent les menhirs et les cromlechs. Cernunos et Teutatès sont les nouveaux dieux.

Et chaque Breton sait qu'à travers la forêt court le Grand Sanglier aux Mille Bouches, que tous il les possède et les juge, et que le rencontrer si l'on n'a pas l'âme pure est synonyme d'une mort précédée d'une longue souffrance.

Carnac
Métropole des mégalithes

Carnac, perché sur des falaises écorchées, menace chaque jour de s'effondrer dans la mer. Pourtant, il s'agit bien de la seule ville en Bretagne qui compte plus de mille habitants.

Les alignements de mégalithes ont survécu à C-Day. Ils sont le centre du culte celtique de Bretagne. Les druides analysent les vibrations du sol, la forme des racines des arbres près des pierres levées, ou la couleur du ciel, pensant y lire des signes des dieux celtes. Même un incroyant admettrait que l'endroit irradie d'une énergie impressionnante. Tellurisme ? Difficile de savoir si le site est maudit ou bien béni. En attendant, les huttes sont toujours plus nombreuses. Druides, devins, bateleurs, pèlerins affluent. Carnac est la ville des rencontres impossibles, des marchés où l'on trouve des matériaux et

des philtres rares, dont on ne peut expliquer la provenance. Carnac est la ville des ombres dans les allées, des murmures dans les arbres, et des regards de poissons entraperçus.

Terre-Calais
La dentelle du Nord

Alors que l'ancien port de Calais est sous les eaux, les habitants du Nord n'ont pas renoncé à l'activité maritime. Terre-Calais, archipel composé des collines, des sommets d'immeubles et de grues de l'Âge d'Or, constitue à la fois le plus curieux et le plus enfiévré port de Millevaux. Entre les toits d'anciennes usines passent barques et péniches sur des eaux moussues de lentilles que parcourent des crustacés prédateurs aux pattes grêles. Passerelles, cordes à linges, câbles, réseaux de nacelles en osier et funiculaires grinçants. Le dernier cargo en état de marche, la Fricadelle, croise aux abords des créneaux de fortifications inondées aux chevelures de saules pleureurs à demi Horlas. Ville de barges et de containers, articulée autour de gares et de rails de chemins de fer enlisés, Terre-Calais se termine par une forêt froide et brumeuse d'où part la Voie Déchue vers Marly-Gomont, et celle vers Krunkerque, que hantent des fous errants bariolés, évadés du Carnaval.

Terre-Calais commerce avec Albion, Métro, la Scandinavie, Petrograd. Elle doit aussi craindre les abominables naufrageurs de Rotheneuf, les pirates Pictes, les navires flibustiers de Rotterdam et les vaisseaux noirs arrivés de la sinistre île Dragov. Voilà pourquoi les bouées rouges aux abords de ses côtes cachent des sonars, que chaque embarcation de bric et de broc est équipée d'une mitrailleuse et que les canons s'alignent sur les rares fortifications émergées.

Marly-Gomont
À la convergence des Voies Déchues

Marly-Gomont serait resté un minuscule village s'il ne s'était pas trouvé le dernier carrefour de deux Voies Déchues, celle de Terre-Calais à Moutarde et celle de Métro à la Saxe. Aménagée dans l'église fortifiée du

village, pourvue des derniers congélateurs de la région encore en état de marche, l'Auberge de La Grande Barbaque accueille des voyageurs venus des quatre coins des Terres Franques, de la Germanie et de la Baltique. Grande maison à bouffe bruyante où les gens mangent sur des bancs de messe et dorment sur des échafaudages contre les vitraux, la Grande Barbaque ne désemplit jamais et autour d'elles s'amoncellent des centaines de baraques en bois. Gogues, roulottes de prostitués nihilistes, yourtes de cosaques contrebandiers, cabanes à frites dont on ignore la provenance des tubercules, chacune de ses demeures pratique une forme de commerce. C'est comme si tous les caps de la terre dégringolaient le long des Voies Déchues pour toujours échouer dans le ventre grouillant de Marly-Gomont.

Victorien Mangetout
Éclaireur

Victorien prétend connaître la région comme sa poche, ainsi que les raccourcis pour éviter les endroits chauds des Voies Déchues. Et même, quand la bière de lichen lui a assez tendu le ventre, il conduit les voyageurs par les forêts limbiques, qui sont lieux magiques reliant les points les plus éloignés du monde. S'il lui arrive de perdre son équipage, c'est plus par malchance que par mauvaise volonté.

Moutarde
L'énergie jaune

L'ancienne Dijon et ses maisons de pierre aux toits en mosaïque abrite la seule usine des Terres Franques. Les ingénieurs Gnomes de Moutarde ont découvert un moyen de fabriquer du biocarburant à partir de la moutarde. Le condiment raffiné coule désormais dans les moteurs des quads et des 4x4 de toute la contrée. L'usine, vaste bric et de broc d'échafaudages de bois et de cheminées de pierre, fonctionne en continu. Des camions-citernes blindés partent sur les Voies Déchues vendre ce nouvel or jaune à Métro, à Terre-Calais ou à Axe en Vengeance.

Les habitants de Moutarde vivent dans l'abondance et dans la peur. Car c'est sûr, un jour, une horde barbare ou une armée germaine viendra tout

mettre à sac pour quelques hectolitres de moutarde de plus...

LA CONFÉDÉRATION HELVÉTIQUE
L'Eden Interdit

Située au cœur des Altes, l'ancienne Suisse présente un vaste paysage de forêts et de montagnes. Si la végétation y est aussi dense qu'ailleurs en Europe, les grands prédateurs y sont plus rares depuis qu'ils ont fait l'objet de campagnes d'éradication. Les Horlas y sont également moins nombreux, grâce à une activité intense de la Caste des Veilleurs.

La Confédération helvétique apparaît comme la contrée miraculée de Millevaux. Ceci est dû en grande partie à la neutralité politique de la Suisse, qui lui a permis d'échapper à la suprématie sino-américaine à la fin de la Troisième Guerre Mondiale. Cette neutralité a également permis au pays de se développer, via des financements intérieurs et internationaux, une recherche scientifique avancée dans bien des domaines, notamment la génétique et la défense contre les armes de destruction massive. Les dirigeants suisses anticipaient-ils l'embrasement de l'Europe ? Probable. Lors de C-Day, la Suisse prouve qu'elle disposait de tout le matériel préventif imaginable. Une grande partie de la population put trouver refuge dans les abris, et les déflecteurs antisismiques disposés aux frontières atténuèrent localement le séisme qui secoua les Alpes.

Suite à C-Day, le gouvernement ne disparut pas mais muta en cellule de crise à suffrage censitaire puis évolua jusqu'à la scientocratie d'aujourd'hui. L'explosion biologique qui toucha toute l'Europe n'épargna pas le pays. Mais les habitants qui avaient conservé une bonne partie de leurs infrastructures et de leurs savoirs, furent à même de lutter et de s'adapter.

Les retombées des missiles Alexandre II ne se sont pas non plus arrêtées à la frontière. Mais en 2218 est fondé le Centre Espoir, laboratoire de recherches avancées, dont le but est d'améliorer la vie dans la Suisse millevalisée. Le Centre conçoit le sérum de mémoire cellulaire, qui active la mémoire stockée dans l'ADN des mitochondries. Le sérum est distribué aux élites suisses, les sauvant du Syndrome de l'Oubli, puis assez largement au peuple suisse. Mais son export hors des frontières restera strictement interdit.

Aujourd'hui, le pays se compose d'îlots urbains à haute technologie

dans des zones défrichées. 80% des surfaces demeurent des forêts où l'on ne s'aventure que pour des campagnes de bûcheronnage ou d'éradication des prédateurs. 10% des surfaces sont dédiées au pastoralisme et à la production d'énergie renouvelable et enfin 10 % à l'habitat et à l'agriculture intensive (cultures de plein champ et cultures hydroponiques).

Le Centre Espoir
La science du Jugement Dernier

Le pays est divisé en provinces autonomes, reconnaissant pour autorité centrale le Centre Espoir. Point névralgique de la Confédération, le Centre Espoir est basé sur l'ancien site du CERN. C'est un pôle administratif, politique, militaire et scientifique. Les dirigeants du Centre sont les Patriarches, d'anciens responsables du CERN. En esprit seulement. Tous ont été plusieurs fois clonés après leur mort. Leur mémoire est implantée dans le cerveau du clone vers sa troisième année. Par exemple, Abraham, le doyen du Centre Espoir, en est à sa quatrième « réincarnation ». Actuellement, son clone est âgé de dix ans.

Les Patriarches sont au nombre de douze et dirigent d'une main de fer le Centre Espoir et la Confédération entière. Il n'est pas exclu que leurs réincarnations successives les ait poussés vers la folie. Mégalomanes, paranoïaques, les Patriarches le sont autant qu'ils sont géniaux. Le Centre Espoir, vaste forteresse blanche, regorge de laboratoires, de bunkers et de salles de conférence. Armement, génétique, énergie, robotique, médecine, sont les principaux domaines de recherche. Ainsi, la Suisse est le seul pays d'Europe dont la technologie est plus évoluée qu'avant C-Day. Le seul point faible des recherches du Centre Espoir, c'est de se concentrer sur la lutte contre la corruption, sans jamais prendre l'égrégore en compte. Des arcanes magiques telles que le Cypher Blanc pourraient pourtant sauver l'Europe entière des Horlas mais les savants du Centre sont trop cartésiens pour croire en la magie et en l'égrégore sans qu'une personne extérieure ne leur en apporte la preuve formelle... Dommage que les personnes extérieures ne soient pas les bienvenues...

Les Patriarches ne perdent pas espoir de reconstituer un environnement proche de l'Âge d'Or. Conscients de l'énormité de la tâche et instruits par leurs échecs successifs, ils en sont venus à concevoir un plan de sauvetage de l'Europe absolument démentiel : Le Projet Hécate.

Il se décompose en quatre étapes :

† Primo, la population suisse se retranchera dans des abris avec une autonomie alimentaire et énergétique de plusieurs années.

† Secundo, des bombes à particules seront tirées sur l'Europe entière. Le ciel sera assombri pendant des années. La végétation pourrira sur place, la plupart des animaux placés au-dessus dans la chaîne alimentaire disparaîtront. Y compris les humains.

† Tertio, quand la surface de l'Europe ne sera plus qu'un limon décomposé, l'aviation suisse larguera sur tout le continent des semences et des spores de variétés de l'Âge d'Or, puis réintroduira les espèces animales dont les souches sont conservées depuis deux cent ans au Centre Espoir.

† Quarto, les suisses sortiront des abris et repeupleront l'Europe. A ce moment, on débattra de la question des européens survivants, à savoir si on pourra les intégrer dans la nouvelle civilisation ou s'il vaudra mieux les « neutraliser » de peur que leurs mauvais gènes ne contaminent la nouvelle humanité.

Le Projet Hécate illustre à quel point la logique des Patriarches est prête à sacrifier des millions de vies innocentes dans l'espoir de voir renaître un environnement moins hostile pour une poignée de survivants.

À l'image de ce projet, dont l'échéance approche, la société dérive vers une utopie fascisante, obsédée par la sécurité environnementale, recourant à l'eugénisme pour prémunir la population des risques de la consanguinité, considérant les autres européens comme des barbares pestiférés.

Ainsi donc, la Confédération helvétique a dès le départ estimé que tout élément venu de l'extérieur présentait un risque d'infection ou de contamination génétique. Raisonnement valable pour les êtres humains.

La Suisse a donc fermé ses frontières. Une section spéciale de l'armée fut créée spécialement pour prévenir toute intrusion. Le Guet, équipé d'armes et de capteurs à haute technologie, sillonne les montagnes et repousse tout

individu ou animal tentant de pénétrer dans le territoire. Pour ne pas attirer la convoitise, le pays a cessé toute communication avec l'extérieur. Les habitants des contrées voisines considèrent d'ailleurs la Suisse comme un pays sauvage et légendaire où ne vivent que des fantômes et des monstres.

En revanche, le pays continue à observer l'Europe, à distance, via des drones et des sondes, mesurant l'évolution de la civilisation et de l'écosystème sans jamais intervenir.

Cet enclavement volontaire est à double tranchant. Il est interdit à tout helvète de quitter la Confédération. Personne ne doit pouvoir exfiltrer des informations ou des technologies. Les plus tentés de le faire sont les mercenaires, rêvant de vendre leur armement supérieur et leur savoir-faire à des seigneurs de guerre de Millevaux vivant en plein Moyen-Âge. Sachant qu'il peut avoir à faire à des émigrants entraînés et déterminés, le Guet a l'ordre d'abattre tout contrevenant sans sommation.

La Confédération helvétique est donc plus une cage dorée qu'un Eden. Y prospère une société aussi craintive qu'égoïste, qui refuse de faire profiter le reste du monde de ses atouts. Si de plus en plus de dissidents professent une ouverture vers l'extérieur, le gouvernement des Patriarches les réprime sans pitié.

Edmund Granger
scientifique

Agé de 63 ans, Edmund Granger était l'un des plus éminents généticiens du Centre Espoir. Responsable de la production en chaîne du sérum de mémoire cellulaire, il était également chargé de « ressusciter » des variétés végétales de l'Âge d'Or en prévision du Projet Hécate. Quand Granger a commencé à manifester des protestations éthiques, on lui retira certaines de ses accréditations et des barbouzes commencèrent à le surveiller de près. Granger admit qu'il ne pouvait pas faire changer sa société de l'intérieur et qu'il finirait tôt ou tard en prison pour ses opinions. Il a donc passé la frontière au péril de sa vie, pour chercher refuge à l'extérieur et avertir les « barbares » du danger que représente le Projet Hécate. Malheureusement, ses réserves de sérum de mémoire cellulaire ont été

perdues dans le voyage. Quand Granger est arrivé dans les Terres Franques, il n'était pas préparé à la rudesse de l'environnement, puisqu'il avait toujours évolué dans les structures confortables du Centre Espoir. Il passa six mois à errer sans trouver de compagnie humaine rassurante, puis, à court de sérum, commença à perdre la mémoire.

Aujourd'hui, Granger n'est guère différent des autres franquois. Le crâne rasé, vêtu d'un simple caleçon et équipé d'un sac à main Louis Vuitton où il range des morceaux de charogne grignotés, il n'a plus conscience d'avoir un jour fait partie d'une élite scientifique.

L'AUTRICHE-HONGRIE
L'Empire du Milieu

L'Empire d'Autriche-Hongrie couvre un vaste territoire mimant les limites des anciens états autrichiens, hongrois, tchèques, slovaques, et débordant sur l'ancienne Allemagne et l'Italie. Empire constitué en cent ans à force de conquêtes et d'alliances, il a été porté à bout de bras par de rudes survivalistes qui ont donné naissance à la lignée impériale. La constitution de l'Empire avait d'abord une vocation défensive. Il fallait protéger l'Autriche des invasions barbares et de l'anarchie. Il perdure aujourd'hui, moyennant une forte présence militaire. Cette relative sécurité intérieure a permis à la culture et à la science de se développer.

Il s'agit d'un système féodal, qui permet de réguler un territoire immense mais entraîne des disparités importantes d'une région à l'autre. L'Empire est souvent érigé en symbole de la reconquête de Millevaux par la civilisation. Mais en réalité, il ne s'agit que d'un archipel de territoires contrôlés dans un océan d'inconnu. Et les élites qui le gouvernent, s'ils se donnent une apparence délicate, sont des sauvages prêts à sombrer dans la brutalité à la moindre alerte.

Magdalena Vanckiewitz de Vienne
première Impératrice d'Autriche-Hongrie

2285. Magdalena Vanckiewitz, la mutante, gouvernait l'enclave franche de Vienne. D'une constitution très athlétique, Magdalena, fruit du viol d'une noble Néandertal par un Horla, adepte des courses de chevaux, de combats d'arène et d'épreuves de survie, était d'une grande beauté. Elle cachait sous un corset sa mutation la plus sordide, une bouche douée d'une volonté propre en lieu et place de son nombril, pour empêcher la gênante invagination de respirer, de vomir ou de déblatérer des injures.

Un jour, Reinhardt von Schwarzwald, l'émissaire du seigneur de guerre Bismarck l'Équarisseur, lui rendit visite et la somma de se soumettre à sa bannière. « Tes paroles m'ont durement offensée. Ta langue est perfide et voilà ce que j'en fais. »

Elle défit alors son corset, descendit de son trône, arracha la langue

de l'émissaire avec un couteau, et la donna en pâture à sa bouche ventrale.

L'émissaire fit signe d'implorer sa grâce. Magdalena annonça qu'elle l'épargnerait s'il survivait à un combat singulier contre un ours.

Curieusement, Reinhardt survécut. Impressionné par la cruauté et la volonté de Magdalena, il rejoignit même ses rangs. Magdalena savait que si l'émissaire ne revenait pas, l'Équarisseur passerait à l'action. Elle préféra prendre les devants. Elle partit avec trente de ses hommes. Sur les indications de Reinhardt, elle investit le campement ennemi pendant la nuit. Le lendemain, elle défilait à cheval au devant des troupes de l'Équarisseur, la tête de leur maître entre ses cuisses. La plupart des soldats rejoignirent alors sa bannière. Ceux qui voulaient retourner à la vie civile furent castrés puis renvoyés chez eux.

« Maintenant, qu'allons-nous faire ? », demanda Reinhardt en langage des signes. « C'est très simple », répondit Magdalena. « La baronnie d'Austerlitz empiète sur mes terres depuis trop longtemps. Leur impunité vient de cesser. » Ainsi débuta l'Empire d'Autriche-Hongrie.

Wilhelmina-Astrid Ière
L'Impératrice actuelle

Âgée de 65 ans, elle est la petite-fille de Magdalena et de Reinhardt. Sa tâche est lourde. Elle doit maintenir la cohésion de l'Empire, garder ses vassaux sous sa botte, sécuriser les forêts, mener l'exploration de nouvelles terres et juguler les visées expansionnistes de l'Empire Ottoman.

De surcroît, cette dame de fer a entrepris de réchauffer les relations diplomatiques avec la Florence et Al-Andalus et pourquoi pas de conquérir une partie de la Germanie pour protéger les frontières contre les Polonais et les Saxons. Enfin, l'Impératrice poursuit la mission de sa grand-mère : L'éradication des Horlas. A ce titre, en tant que Néandertal, elle a fondé la Loge d'Ébène et œuvre également avec la Caste des Veilleurs et les arcanistes praguois. Wilhelmina-Astrid garde de sa filiation Horla une très discrète bouche ventrale qu'on entend parfois murmurer à travers son corset.

Vienne
Un corps d'acier trempé dans un corset de dentelle

Vienne incarne l'esprit de l'Empire. Si elle est réputée pour ses ballets, ses intrigues de cour et son effervescence culturelle, elle est aussi la ville la plus militarisée de Millevaux. Vieux chars d'assaut et arquebuses flambant neuves arpentent les boulevards d'une ville creusée dans la forêt à la force du bras. Vaste centre diplomatique d'où partent des émissaires vers les fiefs les plus reculés, Vienne est également la capitale et le quartier général de l'armée impériale. Tramways et calèches se croisent dans cette cité en perpétuel mouvement. Le Grand Musée de l'Âge d'Or, s'il est archéologiquement discutable, est le seul du genre en Europe. Dans les tavernes et les champs de courses viennois, on peut croiser aussi bien des philosophes polonais, des nobliaux florentins que des anarchistes ashkénazes.

Marleen « Fortune Cookie » Lin-Xian
Recruteuse

Jeune chanteuse de cabaret, Marleen est depuis peu l'une des « entraîneuses » de l'armée autrichienne. Elle a pour habitude de séduire de jeunes hommes désargentés et leur promet le mariage s'ils peuvent lui promettre de faire fortune. Et leur explique qu'intégrer l'armée est le meilleur moyen pour y arriver... Fortune Cookie dispose de nombreux talents, car elle a déjà été, même si elle ne s'en souvient pas, tour à tour arnaqueuse, cartomancienne, empoisonneuse et prostituée.

Prague
Le matin des magiciens

Quand bien même la religion officielle de l'Empire est le catholicisme, le duc de Prague, Soleymane Nibelung, est profondément athée. À la fois par défiance envers l'autorité centrale et par esprit d'expérimentation, il proclama la liberté de croyance et de pensée dans l'enceinte de Prague.

Les conséquences furent manifestes. La ville tripla de population en

dix ans, attirant les victimes d'oppression religieuse, les philosophes et les renégats de tout poil.

Prague est devenue une ville étrange. Construite en mosaïque de rues et de bois, elle accueille aussi bien des églises orthodoxes, des mosquées, que des temples dédiés à des Déités Horlas à tête de poisson.

Les façades ocre des bâtiments sont couvertes de symboles ésotériques. Moines bouddhistes et fanatiques expiatistes se croisent dans les marchés, où l'on trouve toutes les nourritures du monde connu. Échoppes d'alchimistes sont mitoyennes de bureaux d'étude de la Kaballe.

On vient des quatre coins de l'Europe pour consulter les maîtres golemistes du ghetto de Prague, interroger les augures néo-kafkaïens ou prendre un bain d'orgones aux Thermes Burroughs. Les bibliothèques particulières regorgent de traités savants écrits en cyrillique, en gothique, en latin. Aux Puces de la Place, des femmes en burqa vendent des ordinateurs crépitants, des prédicateurs à demi Horlas avalent des horloges astronomiques, Méphistophélès lui-même arpente les rues en capeline et porte-jarretelles.

Prague est la ville de l'excès, la ville de l'extase, la ville de l'exégèse.

Adler Nœud-Pap
Bouquiniste

Adler Nœud-Pap n'a pas dix ans mais a plus d'un tour dans son sac pour exploiter la crédulité des érudits praguois. Sa spécialité, c'est collecter tous les imprimés possibles de l'Âge d'Or. Journaux, emballages de chips, panneaux de règlements, manuels de logiciels informatiques. Il les assemble pour produire des « manuscrits ésotériques » qu'il vent à prix d'or. Parfois, Adler trouve des parchemins authentiquement mystérieux mais il les garde pour lui. Il les parcourt parfois, la nuit, au bord du Danube, et lit des extraits à haute voix, pour conjurer les mauvaises ombres qu'il voit filer dans le fleuve...

Budapest
Abîme, sorcières et dissidents

Budapest est une ville à part à bien des égards. Capitale de l'État vassal de la Hongrie, elle est le domaine du Duc Mobassa de Postdam-Habsbourg, homme aussi dionysiaque qu'obèse, aussi violent que grivois, sans doute le plus indiscipliné des vassaux. C'est aussi celui qui contrôle le mieux son fief. C'est ainsi que Budapest est devenue un foyer de dissidents au régime, une chausse-trappe diplomatique. Mais l'Impératrice tient la ville à l'œil. Si Budapest devenait indépendante, c'est toute la pérennité de l'Empire qui s'en trouverait menacée.

Autre particularité, géologique cette fois-ci, l'abîme de cinq cent mètres de diamètre situé en plein cœur de la ville. Fruit des cataclysmes de C-Day, ce précipice est réputé pour n'avoir pas de fond. Et de fait, les expéditions qui y sont descendues ne sont jamais remontées.

Ceint de barricades par endroits, orné de maisons troglodytes à d'autres, princières en bordure et de plus en plus pauvres à mesure qu'on s'éloigne de la surface et de la lumière, le précipice est parfaitement intégré à la vie de la cité. Et joue d'ailleurs le rôle de grand égout où l'on se débarrasse des ordures et des témoins gênants. Au grand dam de certains prédicateurs qui prétendent que l'Abîme est sacré, qu'un Dieu vivrait à l'intérieur. À cause de ces croyances, l'Abîme est gorgé d'égrégore, de plus en plus concentrée à mesure qu'on s'enfonce. Les maisons troglodytes ne sont jamais construites plus bas qu'une limite de profondeur à partir de laquelle l'égrégore est si concentrée qu'elle rend définitivement fou. Ceci explique l'échec des missions d'exploration et encourage les spéculations les plus osées, ce qui augmente encore la concentration d'égrégore dans l'Abîme et l'étrangeté de tout fait le concernant. Ce phénomène de boucle d'égrégore est si prononcé que certains mages s'en servent pour base d'étude. L'un d'eux tente même de créer de petites boucles d'égrégore en répandant des rumeurs sur des endroits de la ville où, mystérieusement, on ne saurait pas ce qu'on pourrait trouver, des demeures qui accueillent des labyrinthes, ou des hommes sans visage.

L'aura mystique de l'Abîme a d'ailleurs fait de Budapest la ville des sorcières, plaçant la cité sous l'influence des Horlas, qui orchestrent des

sacrifices humains à l'Abîme à la tombée de la nuit.

Ugur Rosenfeld
Vélotaxi aérien

L'Abîme provoque tant de problèmes de circulation ! Uğur Rosenfeld est l'un des aventuriers fous qui proposent de les résoudre. Avec son vélotaxi aérien à hélices, il permet aux négociants pressés d'utiliser l'Abîme comme raccourci. Uğur hésite à perdurer dans cette profession. Il a déjà vu plusieurs concurrents casser une hélice et tomber à pic. En outre, les odeurs, les lumières et les sons qui viennent du fond ne servent pas à le rassurer.

LA TRANSYLVANIE
Le Pays de la Peur

L'ancienne Roumanie est en quelque sorte le reflet est-européen des Terres Franques. Montagnes et forêts à perte de vue. Démographie au point mort. Châteaux hantés, ruines, marais, monolithes sombres comme la nuit. Et parfois, au détour d'une vallée, blocs de béton soviétiques émergeant des arbres. Les rares habitants forment des enclaves agricoles, des caravanes tziganes, des hardes guerrières. C'est un peuple farouche. Aux yeux des conquistadores autrichiens ou des djihadistes ottomans qui convoitent ce territoire, la Transylvanie apparaît aussi mystérieuse qu'imprenable. L'environnement local interdisant l'approche de grands régiments, ils n'y envoient que de petites expéditions. Qui finissent toutes éradiquées par une guérilla aussi silencieuse qu'invisible.

À voir les roumains défendre aussi farouchement leur terre natale, on pourrait penser qu'ils y sont très attachés. Ce serait faire un raccourci cruel. La Roumanie de Millevaux, c'est la Roumanie de Bram Stoker et de Ceausescu.

Ce sont les manoirs maintenus debout par une magie satanique, ce sont les vampires de la lignée Kevorkian, ce sont les anciennes caves où les descendants des occupants chinois exercent leurs tortures.

Ce sont les nids d'aigles où des chefs de hardes s'autoproclament despotes et empalent les pauvres gens.

Ce sont les forêts, infiniment sauvages, qui abritent les cercles de pierres levées où des druides noirs aux traits bestiaux sacrifient les enfants des bergers en l'honneur de Shub-Niggurath.

Ce sont les anciens laboratoires soviétiques où des savants fous fabriquent des golems de magie noire avec de la boue, des lichens, de l'écorce et du sang.

Ce sont les rivières empoisonnées par la pollution d'avant C-Day, les animaux domestiques rendus fous par les miasmes des marais, la vérole mutante qui se dépose sur le visage des nourrissons.

C'est un pays où la peur est le principal enseignement, où les églises orthodoxes servent aux prières de superstitions, où l'homme n'est qu'une proie parmi d'autres.

Mais les Roumains n'ont pas d'autre lieu où vivre.

La Ruée vers l'Or

L'Empire d'Autriche-Hongrie n'a pas renoncé à son projet d'agrandir son Lebensraum. La Transylvanie lui paraît toujours une terre d'élection à ce titre. Si les autorités impériales savaient la vérité sur cette région, peut-être s'empresseraient-ils moins à la conquérir et consacreraient plus d'efforts à maintenir l'unité de leur propre nation...

L'Empire d'Autriche-Hongrie garde à cœur d'« occidentaliser » la Transylvanie, d'autant plus qu'elle peut constituer une voie de passage pour l'expansionnisme ottoman, et doit donc être fortifiée à tout prix.

Devant l'échec des coûteuses expéditions lancées sur le Danube, l'Empire a adopté une nouvelle position. Privilégier en premier lieu une colonisation civile. À ces fins, les agents impériaux ont lancé la rumeur que les montagnes transylvaines regorgeraient d'or et de reliques.

Bien entendu, cette rumeur est dépourvue de fondement. S'il est

probable que ce pays sauvage dispose de ressources inexploitées, l'autorité autrichienne n'a jamais eu l'occasion de le vérifier.

L'idée a porté ses fruits. Nombreux sont les autrichiens pauvres ou crédules qui abandonnent tout pour partir dans des convois brinquebalants trouver l'aventure et la fortune dans cet Eldorado de l'Est. Chaque citoyen de l'Empire peut se faire remettre un titre de propriété pour un hectare de terre roumaine, schématisé par un carré sur une carte routière de l'Âge d'Or. Ces concessions n'ont évidemment aucune valeur une fois sur place.

Assurément, la rencontre entre les colons autrichiens et les autochtones risque de se solder par une catastrophe pour les deux partis. Mais l'Impératrice autrichienne n'en a cure. Elle attend que ses ressortissants asservissent la population locale, défrichent les forêts et éradiquent une partie des Horlas. Ensuite, l'Armée autrichienne se déplacera pour faire valoir sa souveraineté. De gré. Ou de force.

Ante-Bucarest
La ville du souvenir noir

L'observateur extérieur, égaré dans le territoire de l'ancienne Bucarest, n'aurait pas l'impression d'évoluer au sein d'une ville. Et pour cause. Seules les rues les plus gorgées d'herbicide n'ont pas disparu sous l'humus et seules les plus hautes ruines d'immeubles dépassent des arbres, couvertes de lierre et de lichens.

Seuls les plus érudits ont une idée de la Bucarest d'avant, la Bucarest soviétique du XXème siècle, la Bucarest du renouveau culturel européen au XXIème siècle, la Bucarest QG de l'occupant chinois au XXIIème siècle.

Aujourd'hui, ce n'est plus qu'une forêt parmi d'autres, avec quelques villages implantés çà et là, autour d'une caserne désaffectée, d'un centre commercial, ou de la carcasse d'une Dacia, qui sert de poulailler au jour le jour et de chariot mortuaire lors des enterrements.

Mais Ante-Bucarest est avant tout un sanctuaire, une maladie gorgée de passé et de magie noire, un lieu hanté. Et finalement, les nomades qui s'y

installent cherchent juste à utiliser la légende pour se prémunir d'incursions ennemies.

Mais la légende est bien réelle. Ante-Bucarest, aussi morte qu'elle paraisse, respire. Elle vit, pense, agit. Et elle ne vous veut pas du bien.

Le Palais du Parlement

Le Palais du Parlement date de Ceausescu et se trouve aujourd'hui dans un remarquable état de conservation. Preuve que son architecture austère et monumentale, d'inspiration soviétique, était conçue pour durer.

Mais il n'est pas pour autant habité. En tout cas pas par des gens sains d'esprit. Car le Palais, labyrinthe de onze mille pièces, est devenu une forme moderne de château hanté. Le phénomène s'est amplifié depuis l'installation de Traian Vianescu, le vampyr.

Traian Vianescu voit le jour en 1974, d'une mère adolescente et de père inconnu. Fruit du programme de natalité de Ceausescu, il est rapidement abandonné aux mains des orphelinats nationaux. Il fera partie des enfants catalogués « hors recensement », privés d'état-civil et mis à la disposition de la police secrète, la Securitat.

C'est vers l'âge de 5 ans qu'il est transféré dans les sous-sols du Palais du Parlement, avec soixante autres enfants. Il est intégré au programme d' « expérimentation sur la personnalité ». En clair, il servira de cobaye pendant dix ans, aux mains de scientifiques hors de contrôle. Lui et les soixante autres enfants subiront des transfusions sanguines hors-norme, plusieurs litres par enfant et par transfusion. Seul Traian survécut.

Libéré à la mort de Ceausescu, il intègre aussitôt les Brigades chargées d'assassiner les gradés du Parti avant que la démocratie ne rende ses actions difficiles. Il y fait la rencontre d'une autre combattante, la très belle Iaronira, qui devient son équipière et sa compagne. C'est à ce moment-là qu'il découvre qu'il est atteint du SIDA. Croyant que Iaronira lui a transmis le virus, il la tue dans un accès de colère. L'horreur sera sans nom quand il comprendra que son infection n'avait rien à voir avec elle, mais avec les

transfusions qu'il avait subies au Palais.

Il quitte les Brigades. Équipé d'un faux diplôme d'historien, il rejoint une équipe qui procède à des fouilles dans les sous-sols du Palais, minés lors du Coup d'État. Ce qu'il y a trouvé, nul ne le sait, car à ce moment, on perd sa trace. En tout cas, il est probable qu'il soit devenu un vampyr à ce moment. La Securitat s'intéressait, dans la grande lignée des dictatures, à l'occulte. Disposaient-ils de sarcophages ayant contenu des vampyrs qui auraient contaminé Vianescu ? Y a-t-il un lien avec le programme d' « expérimentation sur la personnalité » ? Vianescu ne s'est jamais exprimé sur le sujet.

Il refait surface, vingt ans plus tard. Il exerce un temps le métier de chirurgien dans une clinique bâtie sur l'ancien site de son orphelinat. Plusieurs disparitions, mais également des miracles, sont à mettre à son actif.

On perd à nouveau sa trace. Sa condition vampyrique l'empêchant sans doute de trop se mêler aux mortels.

En 2180, alors que l'occupant chinois fait de Bucarest son QG pour l'Europe de l'Est, Vianescu rejoint l'Ordre K, organisation terroriste qui combat le communisme. Il s'illustre dans plusieurs opérations de guérilla, avant de tomber aux mains des Commissaires du Peuple, qui l'incarcèrent... Dans les sous-sols du Palais du Parlement. Au cours d'une séance de torture, les Commissaires du Peuple comprennent qu'ils n'ont pas vraiment affaire à un être humain. Seung Kevorkian, gouverneur d'Europe de l'Est, demande à voir l'« étrange capture ».

Il éprouve la résistance physique et mentale de Vianescu au cours de longues séances d'expérimentation. Kevorkian prélève ensuite l'ADN de son prisonnier, ce qui lui permettra de fonder sa propre lignée vampyrique, la lignée Kevorkian. Vianescu reste ensuite captif jusqu'aux évènements de C-Day, qui sonneront le glas de la domination chinoise sur l'Europe de l'Est. Mais c'est déjà trop tard pour son équilibre mental. Vianescu va devenir le croquemitaine de Bucarest.

Deux cent ans plus tard, Bucarest, qu'on nomme aujourd'hui Ante-

Bucarest, n'a plus de son ancienne silhouette que quelques ultimes ossatures de béton. C'est moins une ville qu'une constellation de petits villages et de campements séparés par des bois impénétrables. Au centre trône encore le Palais du Parlement. Vianescu en a fait son château. Y habitent avec lui ses serviteurs humains - la Harde -, ses prisonniers et aussi des Horlas errants, monstrueuses créatures fruit de l'égrégore des lieux.

Vianescu souffre de double personnalité. Par moment, il se prend pour un de ses anciens bourreaux et ordonne à sa Harde de capturer tous les mortels des environs, de préférence les enfants, sur lesquels il se livre aux pires expérimentations. Puis il reprend conscience, et organise l'évasion des prisonniers. Avant de replonger à nouveau dans la démence. Et de leur redonner la chasse.

Gavril « La Pogne » Viriescu
homme de la Harde

Avant que Vianescu le recueille, Gavril n'était qu'un crève-la-faim parmi d'autres. Il lui a donné un foyer, un abri. Qu'il ressemble au Diable n'a finalement pas d'importance. Au bout de quelques semaines, quand son maître lui demanda de participer à des « expéditions punitives », il ne s'en offusqua pas. Cela lui paraissait naturel de défendre leur territoire, c'était la moindre des choses pour prouver sa gratitude au maître.

Que ses compagnons arborent des traits d'animaux, marchent à quatre pattes ou râlent plus que ne parlent, cela ne lui paraît pas non plus choquant. Ils sont beaucoup ainsi à Millevaux et le maître a été bon de les recueillir. Qu'il faille ramener des prisonniers vivants, surtout les enfants, pourquoi pas ? Le maître a toute latitude pour appliquer la justice en son domaine. En revanche, Gavril se réjouit des bons traitements, de la nourriture abondante, avec souvent de la viande. Il a bien vu un jour un bras humain, un petit bras poupin, dépasser d'une marmite. Mais à quoi bon répondre à tous ces avertissements ? Ventre affamé n'a pas d'oreilles.

L'UKRAINE
Tchernozium et Mutations

1986, première catastrophe de Tchernobyl

2150. L'Ukraine devient la province du Tchernoxiang. L'autorité chinoise compte bien exploiter à plein les riches terres agricoles du pays et ponctionne la population plus que partout ailleurs. La résistance locale s'organise. Tout d'abord par une grève du zèle dans les coopératives agricoles et agroalimentaires, puis par le détournement ou le sabotage des moyens de production. La répression des Commissaires du Peuple ne tarde pas. Elle est cinglante et l'Ukraine bat le record de « Martyrs de l'Occupation ».

Le Jour de la Catastrophe, le Sarcophage de la centrale de Tchernobyl ne résiste pas et s'effondre sur lui-même, délivrant une tempête de radiations. Cette fois-ci, ni la population, ni les autorités, trop désorganisées, ne peuvent intervenir à temps pour limiter les dégâts. Le Nord de l'Ukraine et les Pays Baltes sont sévèrement irradiés.

Désormais, l'Ukraine est la contrée la plus radioactive de Millevaux. Aucun gouvernement n'y exerce de pouvoir central. La totalité du territoire est couverte de forêts, les rares communautés humaines sont des fermes collectives fortifiées.

Prypiat
Les fantômes gamma

Prypiat, la ville la plus proche de la centrale de Tchernobyl, avait été recolonisée pendant l'Âge d'Or par des déshérités qui organisaient du trafic de bois et démantelaient les vieilles installations soviétiques. La population locale, consanguine et déjà marquée par la radioactivité résiduelle de 1986 (fuites permanentes du Sarcophage) a été la première cible de la deuxième Catastrophe de Tchernobyl.

Ceux qui survécurent furent profondément altérés. Les femmes, percluses d'œdèmes, mourraient en enfantant des monstres.

Si plusieurs centrales connurent des incidents pendant C-Day, c'est bien à Tchernobyl que les dégâts furent les pires. À nouveau.

Prypiat, la ville fantôme, est hantée par des horreurs. Des enfants phosphorescents. Des hommes-troncs. Des femmes bouffies qui vomissent des asticots. Des êtres brûlés et inachevés. Des choses stupides et des choses vicieuses. Mais cette ville fantôme n'est pas isolée du reste du monde. Des abominations se laissent dériver sur le Dniepr, partant à l'aventure, rejoignent des chapelles Khlysty, dévorent des imprudents ou fécondent des mères saines. Des aventuriers un peu fous regagnent Prypiat car la ville est censée regorger de reliques. Et y trouvent plus souvent l'enfer que la fortune.

Vassili Karientchenko, dit Ohm
Liquidateur

Vassili sait une chose du passé lointain de l'Ukraine. Jadis, une centrale nucléaire a provoqué l'Apocalypse. Ses ancêtres étaient des Liquidateurs. Ils ont construit le Sarcophage, au péril de leur vie. Dans sa famille s'est transmise l'ingrate mission de surveiller le risque nucléaire. Ce fut plus fort que le Syndrome de l'Oubli. A dix-huit ans, Vassili a quitté la ferme familiale, laissé sa femme et ses deux enfants. Il a endossé la combinaison de son aïeul et porté les symboles de sa mission sacrée : Un masque à gaz, des gants en amiante, des capsules d'iode en pendentifs et des poissons mutants accrochés à sa ceinture. Avec sa fidèle chienne Lena, il est parti combattre le danger radioactif. L'étape finale sera la jungle de Prypiat. Il va à la rencontre de la mort et de la folie. Il sait qu'il va abattre des innocents parce qu'ils ne sont plus humains. Autour de lui l'air et la terre seront contaminés. Il aura plus de chance de croiser des Horlas que partout ailleurs. Mais ce qu'il a entrepris, c'était en connaissance de cause. Il n'a aucun regret.

La Guérilla des Mutants

Les maletraits sont des humains touchés par des mutations physiques ou psychologiques dues à la radioactivité ou à la corruption. L'Ukraine compte la plus forte population de maletraits d'Europe. Bêtes à psoriasis, post-individus, crandulés garouïdes, übermenschen à tubercules, y sont

légion.
Gueules cassées, anges brisés, hideux ou sublimes, les mutants y sont souvent la proie des persécutions. Quoi de plus naturel de voir en eux la déchéance de l'humanité et de vouloir leur perte ?

Les choses s'accélèrent en 2374, quand l'Antipape de Pologne, Dimitri « Main Blanche » Orloff, rédige la Bulle Papale *De Expiatione Mutatorium*. Elle frappe tous les maletraits d'excommunication. Déclarés anathèmes, ils deviennent une cible privilégiée pour le bûcher. Cette bulle fut le prétexte d'une hégémonie catholique en Ukraine et a entraîné des persécutions contre les mutants.

Valeria Etcherienko
femme politique de Kiev et mutante notoire

On remarquait toujours Valeria. Autant par sa majestueuse beauté slave, par ses cheveux tressés d'or, par son corps sans jambes, que par les tumeurs grises recouvrant sa colonne vertébrale.

D'amours tumultueuses en discours charismatiques, elle est déjà une grande figure populaire au moment du *De Expiatione Mutatorium*. Héritant sa fortune et son pouvoir de pratiques mafieuses, elle se cherche une légitimité. Elle fait alors de la cause mutante son cheval de bataille. Adoptant d'abord une attitude pacifiste, elle déclare que les maletraits sont tous « frères de sang », qu'ils ne sauraient être « relégués au ban de l'humanité alors qu'ils en incarnent l'avenir ».

Mais quand les premiers pogroms antimutants éclatent à Kiev, quand elle entend parler des viols, des piloris et des bûchers, elle comprend que l'heure n'est plus aux discours. De politicienne opportuniste, elle devient une passionaria engagée. Elle appelle les mutants à s'allier contre l'obscurantisme, cajole les militants anticatholiques et rappelle aux kibboutz agricoles l'aide que sa communauté leur a toujours apportée. De quelques chefs de guerre maletraits sans foi ni loi, elle fait ses lieutenants inflexibles. En quelques mois, au terme d'une campagne éclair de corruption, de batailles mais aussi d'exactions, elle fait de Kiev « le havre de tous les mutants ».

Teratopolis
Le havre de tous les mutants

Kiev, renommée Teratopolis, est composée à 90% de mutants. Lors de la Guérilla des Mutants, la ville devient une place-forte imprenable, lance plusieurs raids contre les pogromistes et va jusqu'à brûler des églises et crucifier des prêtres. L'Antipape ordonnera bien une croisade depuis la Pologne mais celle-ci peinera à se constituer car les seigneurs féodaux ont déjà fort à faire avec les mutins de Lev Sadislas. Le maigre parti guerrier réuni rencontrera une résistance de fer en Ukraine.

En 2386, quand l'Antipape meurt de la syphillis, son successeur suspendra la croisade et restreindra l'application du *De Expiatione Mutatorium* aux états pontificaux de Varsovie.

Aujourd'hui, même si Valeria est vieillissante et ne gère plus Teratopolis aussi bien, la ville est plus florissante que jamais. Elle accueille des maletraits de toute l'Europe, qui sont venus y fonder des guildes mercenaires, des comptoirs commerciaux ou simplement des foyers à l'abri de la persécution. On y trouve des prédicateurs affirmant que Jésus était mutant, des marchés regorgeant de denrées exotiques, des innovations technologiques. Gorgones, ogres des Carpates ou hommes plissés du Caucase s'y côtoient. Même les Corax ou d'autres créatures à demi-Horlas s'y dévoilent en plein jour. Et pour finir, la ville est la plaque tournante du tourisme sexuel en Europe...

Vicompte Olaus Röntgen Ossivienko
Tératologue

Ossivienko, Gnome de son état, s'est installé à Teratopolis depuis sa fondation, et fait partie des rares habitants ne présentant aucune « anomalie » visible. Disposant d'une chaire d'anatomie à l'Université du Dniepr, il a entrepris depuis vingt ans la considérable tâche de classifier les maletraits selon la méthode la plus rigoureuse possible. Différenciant les maletraits stériles des fertiles, il est l'affût des races émergentes qui s'avéreraient non interfécondes avec l'Homo Sapiens. Sa grande chimère est de découvrir des

maletraits qui auraient fini par former une nouvelle espèce. Classant ainsi les spécimens humanoïdes par taille, morphologie mais aussi par culture et par « potentiel psychique », il ignore encore qu'il est en passe de découvrir l'existence des Néandertal, des Corax et des Horlas humanoïdes. À savoir que l'une ou l'autre de ces découvertes pourrait bien lui attirer de graves ennuis. Depuis quelques mois, il se sait espionné. Son laboratoire a été fouillé à plusieurs reprises. Il ne se déplace plus sans son imposant garde du corps mutant. Au fur et à mesure que la menace sur sa personne se précise, il se sent de plus en plus proche du but...

Les kibboutz fortifiés

Hormis Teratopolis et quelques territoires féodaux, les kibboutz fortifiés représentent les principales structures ordonnées d'Ukraine. Le premier fut fondé par Iouri-Isaac Ben Gourion, un israëlo-ukrainien. Mettant en commun des hommes volontaires autour de structures athées et démocratiques, les kibboutz se sont formés en défrichant la forêt pour exploiter les fertiles terres noires. A ce jour, ce sont les zones agricoles les plus prospères d'Europe. Il va sans dire que ces communautés, disposant de provisions, de dispensaires et d'artisans, attirent les convoitises, et sont donc fortifiées depuis longtemps. Rares sont les bandes de pillards à avoir pu investir un kibboutz mais cela s'est toujours soldé par un bain de sang et une destruction aveugle. A l'exception du Kibboutz de Dniepr-Sud, qui bascula sous la propriété des pillards. Ils l'exploitèrent jusqu'à se persuader d'avoir été des paysans toute leur vie. La population des kibboutz, aussi privilégiée soit-elle, sombre souvent dans la paranoïa, et nombreuses sont les structures à connaître une dérive paramilitaire.

LA SLAVOSIE
La Chute de toutes les Russies

De la Sainte Russie, il ne reste que les terres à l'Ouest de l'Oural. Au-delà, c'est le Mur de la Honte. Toujours nu, même en plein hiver, car la neige fond au contact de son champ de force électromagnétique. C'est une Russie amputée, une Russie humiliée. Ce n'est plus de Russie du tout, ce n'est plus d'âme, c'est juste un sentiment national qui affleure dans le cœur des plus romantiques ou des moins humains. Ce sont encore les lacs glacés où l'on se bat les jours de fête, c'est encore la vodka qui rend fou et dont on tait les ingrédients, ce sont encore les bulbes des cathédrales qui émergent de la terre, c'est encore la forêt et ses Horlas, le domaine de la Baba Yaga. C'est encore les ours, c'est encore la misère, c'est encore la grandeur. Mais ce n'est plus la Russie. Ce sont les chenilles des chars sino-soviétiques plantées sur la Place Rouge, vide. C'est le marais qui ensevelit Saint-Pétersbourg. Ce sont les cris des loups, le froid, et les enfants qu'on dévore.

La Caravane Tsariste

Yasmir Andropov, dit Alexandre III Le Terrible, prétend être « le dernier tsar de toutes les Russies ». Comme quelques autres, mais c'est Alexandre III qui a le plus d'arguments. Son grand rêve est de refonder une nation russe fière et autocrate. Mais le plus grand obstacle n'est pas la résistance du peuple, mais bien son oubli de la notion même de Russie. Comment s'en étonner ? Le nationalisme russe n'est pas si récent que ça dans l'Histoire. Deux cent ans de Syndrome de l'Oubli ont suffi à le balayer.

Alexandre III pense que là où le discours échoue, l'argent ou les armes triompheront. À la tête d'une gigantesque caravane itinérante, il sillonne la Slavosie. Popes orthodoxes fanatiques, princesses déchues, cosaques avinés, choses voilées, étranges renégats composent son cortège.

Chariots tirés par des bisons, chars à spores venus des Monts Olympe, pièces d'artillerie autrichiennes, cuves à champagne frelaté, roulent

en file indienne à travers les steppes. On voit de loin le long serpent russe, hérissé d'icônes, d'oriflammes, de bouches à feu. Il creuse son sillon de la Mer Noire à Saint-Pétersbourg, il longe le Mur de la Honte et l'insulte. Partout il recrute des moujiks, des bûcherons et des fous. De gré, ou de force. C'est aussi ça, rebâtir la Russie.

Elena « Farouche » Svetaïevna
suiveuse de la Caravane

Sans mari et avec deux enfants trisomiques, Elena Svetaïevna sait qu'elle n'a aucun intérêt à se fixer dans un village ou une tribu nomade. On la traiterait de traînée et de Horla, on l'accuserait d'avortement et de copulation avec les monstres, on lui trancherait le nez, on la maudirait et pour finir, on la chasserait.

Alors Elena comprit que suivre la Caravane tsariste serait sa seule chance de survivre avec ses enfants. Par tous les temps, elle la suit à pied, le plus souvent à distance, cachée dans la forêt, couvrant le visage de ses enfants d'un masque d'écorce. Elle se joint parfois aux soupes populaires ou encore récupère le gibier que les chasseurs de la Caravane ont négligé, et ramasse les ordures qui sont jetées des chariots. Enfin, quand l'hiver se fait vraiment rude et la nourriture rare, elle s'attaque même aux vieux que la Caravane abandonne derrière elle.

Elle se penche sur leurs corps allongés qui serrent des icônes. Elle leur ferme les yeux et leur tranche la gorge. Et quand ses enfants lui demandent ce qu'il y a à manger, elle répond : « Ce que Dieu a bien voulu nous laisser, en attendant des jours meilleurs. ».

Moscou
L'enclave sino-soviétique

Quand Pékin, au lendemain de C-Day, ordonna le rappel des troupes européennes, ce fut essentiellement par voie de terre, via la Sibérie. Cependant, l'arrière-garde dut rester en garnison à Moscou, pour construire le Mur de la Honte. Pourquoi ? Pour empêcher les civils de passer la frontière pendant le chantier. Une statue est érigée en leur honneur, sur la Place

Tian'anmen. En la mémoire des patriotes qui se sacrifièrent pour ériger un mur entre le chaos de C-Day et la civilisation. Même si, dans la mémoire des chinois de 2400, il ne s'agit plus que de folklore, comparable aux Liquidateurs de Tchernobyl. Et tous ignorent que parmi ces « hors-patriés », il en survécut assez pour fonder une lignée en terre russe, qui se chargea de perpétuer cette présence sino-communiste à Millevaux.

Cette communauté fut bientôt forcée de se retrancher à Moscou, trop faible et mal équipée pour contrôler un territoire plus vaste.

À Moscou, les seuls murs encore debout sont considérés comme des fortifications, des bastions à tenir coûte que coûte. Le général Piotr Ivanovitch Minh Fu Zi est à la tête d'un millier de sino-arméniens, de sino-kazakhs et de serbes ouïghours. Hommes, femmes et enfants moscovites, dès l'âge de cinq ans, sont enrôlés à vie. Mais il s'agit bien d'une armée fantoche, ignorée par son état-major, se considérant en état de siège perpétuel, alors que Moscou ne subit pas plus d'attaque que si la ville était située dans le Désert des Tartares.

En de rares occasions, le Général décrète des « sorties héroïques », et c'est un bataillon mal entraîné qui s'enfonce alors dans la toundra, avec deux chars Mao à demi pourris, des fusils à baïonnette et des gilets de sauvetage en guise d'armure. Pour ne plus revenir.

Les bulbes des cathédrales près de la Place Rouge sont hérissés d'antennes dans le fol espoir de capter un jour un signal de Pékin, un message du Parti qui remercierait les camardes du Kremlin et annoncerait l'arrivée imminente de l'armée chinoise...

La principale crainte du Général et des moscovites est de voir la Caravane Tsariste déferler à n'importe quel moment et assiéger le dernier bastion rouge.

Petrograd
La perle échouée

Avec le retrait de la Mer Baltique et le phénomène Millevaux, Saint-Petersbourg est retournée à sa forme originelle : Le marais. Les fondations de la ville s'enfoncent progressivement dans la tourbe et finiront bientôt par disparaître. La Neva, embourbée dans les algues, n'est plus qu'une vaste vomissure qui n'atteindra jamais la mer. Les gens sains d'esprit ont déserté la ville depuis longtemps. Les anciens salons à la française sont remplis de boue où flottent des créatures. Les racines des arbres-à-saumure plongent dans les épaves de sous-marins nucléaires. Mais Saint-Petersbourg n'est pas déserte pour autant. Des Déités Horlas, maîtresses de la fange, apôtres des miasmes, ont élu domicile et ont attiré des zélotes. Y tiennent procession des Disciples de Khlyst vérolés, des peintres d'icônes Horlas, des popes sabbatiques ou des mafieux arborant des tatouages scythes.

Installés dans de vieilles stations balnéaires ou des squats sordides, ils passent leurs journées à méditer et leurs nuits à célébrer des orgies, dans les ruines du Palais d'Hiver, attendant avec impatience l'apparition d'un Horla, venu leur apporter un fragment de la Vérité.

LA POLOGNE
La Pologne, c'est une Idée

Comme la plupart des états, la Pologne est démembrée à la suite de C-Day. Cent ans plus tard, on ne trouve encore que de vagues régions gouvernées par des voïvodes, anciens pillards qui ont acquis leur autorité par la force et font régner la terreur dans leurs fiefs.

Vers 2370, dans la voïvodie de Silésie, Lev Sadislas, un paysan sidérurgiste, refuse de payer la taxe sur le sel. Les soudards du voïvode viennent alors lui rendre une visite de courtoisie. Mais il est prêt à les accueillir, armé et décidé à vendre sa peau au prix fort. Sadislas abat un soudard sans sommation. Et la bataille commence. On brûle sa ferme, on massacre sa famille. Fatale erreur. Lev Sadislas n'a alors plus rien à perdre. Il élimine les hommes du voïvode un par un, utilisant fusil, fourche, garrots et poings pour tuer. Il constitue ensuite un petit commando de serfs, qui part investir le donjon du voïvode. Le lendemain, il expose les organes génitaux et la langue de son seigneur aux créneaux du donjon : « Vous tous, hommes et femmes de Silésie qui êtes nés esclaves, apprenez à vivre libres ! Le combat ne fait que commencer ! ».

Au lendemain, il est rejoint par une centaine de serfs, d'enfants sauvages et d'ouvriers sidérurgistes, qui deviennent les sadislistes. Avec pour leitmotiv « Ni dieu, ni maître ! ». Cocktails molotov, piques, fléaux, seront leurs premières armes contre l'oppression féodale. Mais la jacquerie paysanne devient vite une horde révolutionnaire, qui grossit et s'équipe de jour en jour. AK 47, engins de siège, catapultes à flammes...

Les voïvodes, désunis et mal préparés, tomberont un par un. En 2390, le grand duché de Varsovie est aux mains des sadislistes.

Sadislas n'y avait pas songé, mais il vient de redonner vie à l'unité nationale polonaise. Viennent alors cinq ans de bouillonnement démocratique. Mais déjà, en Poméranie, d'anciens voïévodes recrutent des mercenaires germains pour reconquérir leurs fiefs. À Varsovie, au sein du

parlement de la Diète reconstitué, on conspire pour prendre la place de Sadilas. Celui-ci opère alors une riposte inattendue. Vêtu de ses traditionnelles peaux de bêtes, avec barbe, favoris et chapka, il prend la parole en public. Au terme d'un discours fleuve, il conclut : « Comme beaucoup d'entre vous, je ne suis pas instruit. Mais dans les bibliothèques des puissants, j'ai pu en apprendre plus sur notre Histoire, celle qu'on a voulu vous cacher. Et je pense en avoir compris le sens. L'avenir de la civilisation n'est ni dans l'oligarchie, ni dans la démocratie. Refusez tout gouvernement, refusez tout maître. Personne n'est digne de régner sur un peuple libre. Que vive l'anarchie en terre de Pologne, pour dix mille ans ! ».

Et Sadislas quitta la Diète. Il quitta Varsovie, avec mille de ses plus fidèles grognards, et prit campagne pour faire passer l'envie de régner à tout voïvode, bourgmestre ou politique qui foulerait la terre de Pologne.

Varsovie
La cité franche

Le discours de Sadislas, s'il mentionnait la fin de tout gouvernement, prônait en corollaire l'abrogation de toute loi. Varsovie fut déclarée Cité Franche, « là où tout est légal ». Cela eut pour premier effet d'attirer tous les réprouvés de Pologne et d'ailleurs. Dealers de Viande Noire, capos florentins destitués, chevaliers teutoniques déserteurs, ordures panthéistes, dissidents apocryphes, tous tiennent désormais salon à Varsovie.

L'avenir dira si le rêve sadisliste tournera au cauchemar. Mais en attendant, Varsovie ne ressemble à nulle part ailleurs.

La propriété n'existe plus. On démolit les palais pour bâtir des maisons. On partage le pain entre affamés. Des mendiants se parent de la pourpre royale. Des putains se font d'immaculées conceptions. On troque des candélabres contre des gâteaux, des encyclopédies contre des drogues. Anciens et nouveaux habitants de la ville s'embarquent dans un charivari permanent. On ne travaille plus que le nécessaire pour survivre, l'argent est aboli, le servage aussi. On perce les tonnelles de vin du Grand Duché pour baptiser des orphelins. Et dans le fond des rues, on vous poignarde pour une

bouchée de pain, un chiffon ou un sourire manqué.

Vilnius Samsa
orphelin artificier

Quand Vilnius, orphelin de dix ans, a vu le monde des adultes s'écrouler, il a pris le parti d'en rire. D'en rire à gorge déployée. Il est parti de toit en toit, il a chapardé du fromage, de l'or et des vieux chats, il a fait bombance, et il a trouvé d'autres trésors. Des feux d'artifice, qui dormaient dans un grenier. Depuis, il arpente les cimes de Varsovie, glissant sur les tuiles et les gouttières. Il s'arrête à la tombée de la nuit, et souffle dans une corne de brume pour annoncer le spectacle. Et devant les yeux ébahis des noctambules, il tire des feux d'artifice. Sa manière à lui de partager sa joie. Que sa dernière prestation ait bouté le feu à deux pâtés de maisons n'est finalement pas un grand prix à payer, en face de l'incomparable chance d'être libre. N'est-ce pas ?

Grégoire XXIII dit le Fol
Antipape itinérant

Grégoire XXIII, cardinal handicapé mental, succède à Dimitri « Main Blanche » Orloff en 2386. Il est vite délogé de son domaine papal de Cracovie. Les voïvodes, trop occupés par la guerre civile, refusent chacun de l'héberger plus de quelques semaines. Grégoire XXIII en prend son parti et devient un pape itinérant, qui traversera l'Europe de l'Est de bout en bout pour aller à la rencontre de ses ouailles.

D'aucuns murmurent qu'en plus de ne pas avoir toute sa tête, ce pape serait possédé par le Roi en Jaune. Il a en effet troqué la pourpre contre une toge et une mitre jaune vif, et tient souvent des propos abscons, arguant que le « Christ lui-même avait été pris pour un fou de par ses propos transcendants. »

C'est un étrange cortège papal qui se lance sans but à travers les forêts polonaises. Voïvodes sans terre, popes schismatiques et nonnes guerrières l'accompagnent dans ses pérégrinations. L’ensemble est une curieuse nef des fous, amas de chariots voilés et de chevaux décatis, avec en tête un grotesque char représentant la Passion, Christ livide en croix et grappes de poissons

morts. Toujours est-il que Grégoire, pape mystique et tolérant, proche du peuple, convertit bien plus de catholiques que son prédécesseur.

LA GERMANIE
L'Aigle sans Tête

Cinquante ans après C-day, l'Allemagne est réunifiée sous la houlette d'Otton V, fondateur d'un nouveau Saint Empire Romain Germanique. Las. Cet Empire durera vingt ans. Les luttes intestines pour le pouvoir, les agressions saxonnes, franques, polonaises, auront raison de lui.

Désormais, l'Allemagne est fragmentée. D'abord en deux blocs, la Saxe et la Germanie (ou Prusse) et à l'intérieur, en multitude de terres féodales tenues par des barons sans suzerain. Un aigle sans tête, en somme.

Nombreux sont les seigneurs à rêver d'une Germanie réunifiée sous une seule autorité, de préférence la leur. Identité nationale, protection des frontières, sécurité intérieure. Beaucoup d'intérêts sont en jeu. Aujourd'hui, la Germanie n'est qu'une terre sauvage et médiévale. Il pourrait en être tout autrement si elle se dressait sous une bannière unique.

Parmi les maisons qui souhaitent gouverner cette future Prusse réunifiée et qui ont le plus de chances d'y parvenir, on trouve trois familles :
† La Lignée Faust : Famille noble Néandertal, elle dispose de puissants fiefs en Bavière et dans la région de Leibniz. Cette famille, militaire par excellence, est également dotée de solides politiciens. Les Faust sont aussi connus pour être de sulfureux alchimistes et mènent des recherches approfondies sur les Horlas.
† La fratrie Von Fessenheim : Cinq frères et sœurs, tous seigneurs de guerre ayant acquis leurs terres par les armes. La fratrie est sans pitié, mais n'a clairement pas la science stratégique des Faust.
† L'Ordre des Chevaliers Teutoniques : Dernier ordre catholique de l'Est à reconnaître l'autorité du Vatican, les Chevaliers Teutoniques ont bâti plusieurs forteresses en Germanie. Ils aspirent à prendre la nation entière sous tutelle pour traquer plus efficacement les païens et les hérétiques qui sont légion en terres goths.

Si la rivalité de ces trois familles est le principal frein à la réunification, peut-être seront-elles obligées de faire front uni face à de colossales adversités extérieures : Les belliqueux Saxons, les païens en terre

même de Germanie, ou l'Empire d'Autriche-Hongrie qui rêve de faire de la Germanie une de ses nouvelles marches.

Neuen Berlin
La ville symbiotique

La Cité de Neuen Berlin s'est tant bien que mal aménagée au cœur même de la forêt mutante. Exemple même de la formidable capacité d'adaptation des hommes, elle montre comment ils ont su surmonter l'hostilité de leur environnement pour y intégrer la toute première mégalopole post-cataclysmique. Neuen Berlin, centre de la civilisation au milieu de la forêt primale, est entièrement bâtie à l'intérieur de gigantesques arbres. La nuit, le glissement furtif des monorails et l'embrasement des milles fenêtres allumées dans des chênes-buildings constitue un spectacle à couper le souffle.

Little Ho Chi Minh Ville
Le Chaos des Reliques

Little Ho Chi Minh Ville est le plus grand ghetto ethnique de Millevaux. Composé pour sa plus grand majorité de descendants des migrants d'Asie du Sud-Est qui avaient fui l'oppression sino-communiste entre le XX et le XXIIème siècle, elle comprend aussi des sikhs, des intouchables et des islamistes venus du Proche-Orient. On y compte pas moins de cinquante-quatre religions différentes, presque autant qu'à Prague. Rares sont les occidentaux de souche à y vivre, tant il leur est difficile de s'acclimater.

La ville fut fondée dans les trois premières décennies suivant C-Day, sur la base d'une ancienne usine pétrochimique, et dès le départ, elle entretient deux obsessions : Préserver les ressources technologiques de l'Âge d'Or et continuer à innover dans tous les domaines des sciences et de l'industrie. La cité s'étendit à partir de matériaux modernes venus de l'Europe entière, et continue encore à se développer de façon anarchique. Plates-formes, passerelles, conduites et docks s'enchevêtrent dans un gigantesque dédale en trois dimensions, curieuse pyramide artificielle en plein cœur de la Forêt Noire.

Il est coutume de dire qu'on trouve de tout à Little Ho Chi Minh Ville, et bien plus encore. Des temples sarcomantiens, des lazaréens steampunk, des opiacés génétiquement modifiés, des accumulateurs à orgones, des implants de réalité virtuelle, des animaux synthétiques, des machines à moteur Horla. Tout habitant de cette ville panasiatique, qu'il soit ouvrier ou mandarin, tient commerce de quelque chose. On y vend ses décoctions hormonales, son hardware personnalisé, son corps ou son âme au plus offrant.

Aussi fourmillante soit-elle, Little Ho Chi Minh Ville semble se passer de gouvernement, même si des conseils de secteur décident des aménagements immobiliers et que les Triades régulent en quelque sorte la criminalité. Elle n'est située dans aucun fief et les seigneurs de guerre ont trop peur de ses ressources et de ses habitants pour lui donner siège. Toujours avide de nouvelles découvertes, Little Ho Chi Minh Ville fournit également les plus grands explorateurs. On retrouve ses ressortissants à Istanbul, en Scandinavie, à Teratopolis. Il paraîtrait même que certains espions industriels sont parvenus à voler des prototypes au Centre Espoir.

Versailles Cixi Lin Chu
Usurière et généticienne

D'origine birmano-laosienne, cette trentenaire d'un mètre soixante tient boutique à l'angle de Siddhârta Strass et de la Shanghai Steps. Elle se préserve du Syndrome de l'Oubli en important du sérum de mémoire cellulaire via des filières suisses clandestines. Mais certaines doses frelatées ont provoqué une paralysie faciale qui l'empêche de sourire à jamais, la faisant paraître glaciale et indifférente en toutes occasions. Sa grande passion est de modifier des souches florales italiennes pour ses décoctions. Elle est mariée depuis cinq ans avec Klaus Tenh Lao, un roboticien. Sa plus grande crainte est que son mari finisse par l'oublier. Elle a récemment augmenté ses taux d'usure pour se procurer une plus grande quantité de sérum de mémoire cellulaire, si possible non frelaté.

L'Ost de Guerre
L'armée des lemmings

L'Ost de Guerre est sans doute la plus formidable et la plus folle croisade initiée à Millevaux. Son commandant, Venceslas Crossenberg, un Néandertal de la Loge Jaune, n'a qu'un objectif, quitter Millevaux au plus vite, pour gagner des terres vierges de corruption. Il a converti tout son butin de guerre et employé tout son charisme à rassembler une ost de chevaliers errants. Renégats de la famille Faust, condottieres désœuvrés, racailles gnostiques et penseurs athées l'ont grossie de leurs rangs. Des centaines de chevaux, des roulottes, des buggies, des automitrailleuses et même quelques machines jadis prévues pour défricher la forêt amazonienne constituent l'équipage.

L'Ost de Guerre est partie depuis peu de Leipzig, et s'est scindée en deux. La faction ouest, commandée par Crossenberg, se dirige vers l'Atlantique par la Saxe et les Terres Franques. La faction est, dirigée par la Mère Supérieure Sophie Elssinger Koenigsburg, se dirige vers l'Oural par la Pologne et l'Ukraine. L'objectif commun des deux factions : Atteindre le Mur de la Honte, y creuser une brèche, et s'y engouffrer. C'est avec l'énergie du désespoir que les deux osts se sont lancées dans cette croisade, bien décidées à écraser tout obstacle sur leur passage.

Que certains les ait comparés à des lemmings courant vers leur perte importe peu. Crossenberg ne veut pas mourir sans avoir rien tenté.

Baronnet Ingram Entschloss « Croise-les-doigts »
Membre de l'Ost de Guerre

« Croise-les-doigts » n'a pas rejoint l'Ost de Guerre par fanatisme. Il a surtout perdu toute sa fortune dans les tripots de Cologne et de Little Ho Chi Minh Ville et doit encore des sommes colossales à ses créanciers. Il était temps pour lui de prendre l'air. L'Ost de Guerre, peu regardante en termes de recrutement, est venue à point nommé. Le voici maintenant nourri, logé, blanchi. Chaque jour est la promesse de nouvelles aventures.

Mais quand ses compagnons de chariots, des wisigoths pouilleux, lui racontent ce qu'ils savent sur les Terres Franques, il se demande s'il a vraiment pris la bonne décision... Et croise les doigts.

LA SAXE
La Forêt des Barbares

« Un saxon, c'est un franquois qui n'a pas réussi à traverser le Rein. », plaisantent les Germains pour expliquer combien ils considèrent les saxons comme des barbares et des païens. La principale vérité est qu'ils connaissent peu la sauvage Saxe. Anciennement la Belgique, le Danemark, la Hollande et l'Allemagne de l'Ouest, la Saxe couvre une vaste région boisée et ne connaît aucune autorité centralisée. Vaste tissage de tribus, les Saxons sont l'amalgame de nombreuses ethnies et confessions. Turcophones païens au sud, berzerkers des marais au nord ou animistes arboricoles au centre. La Saxe n'est pas si barbare qu'on le prétend. Elle constitue un carrefour commercial et fascine les explorateurs. À ce titre, elle communique bien plus avec l'extérieur que les Terres Franques. De surcroît, les saxons du nord sont de grands navigateurs et leurs drakkars atteignent souvent Al-Andalus, Albion ou la Slavosie. Les saxons nomades du sud déferlent sur les Terres Franques, la Germanie ou même l'Empire d'Autriche-Hongrie dès que leurs ressources s'amenuisent et métissent peu à peu leur culture avec celle des contrées frontalières.

Rottendam
La verrue du Nord

Cet exemple illustre bien l'échec de la civilisation contre la nature.

Si l'ancienne Rotterdam a disparu sous les eaux, comme bien des ports du nord, les saxons hollandais tentèrent de construire un havre sur la nouvelle côte. On installa des grues, des entrepôts, des bars de nuit, des lupanars. La hanse paraissait bien choisie... Mais à peine les bâtiments terminés, les fondations commencèrent à s'enfoncer dans la terre.

Les premiers bateaux apportèrent des algues sur leurs flancs, qui colonisèrent la rade à grande vitesse. Les marécages progressèrent depuis l'intérieur des terres jusqu'aux entrepôts. Des moustiques d'une grosseur obscène harcelaient les bêtes de somme. En quelques années, de nouveau comptoir prometteur, Rottendam devint un cloaque fétide.

Bientôt, la concurrence de Terre-Calais et de Hardburg fut trop forte et les navires commerciaux délaissèrent Rottendam. Les gens du port préféraient crever que de retourner dans la forêt. Ils allumèrent de faux phares près des récifs et se firent naufrageurs. La racaille afflua du continent, comme attirée par la puanteur des lieux. Germains dégénérés, brutes franques, spadassins florentins.

Quand la réputation de Rottendam devint trop infâme, les côtes hollandaises furent définitivement écartées des routes maritimes. Alors les Rottendamois retapèrent les bateaux qu'ils avaient fait s'échouer et firent du port, beau rêve envasé, un repaire de pirates qui terrorise aujourd'hui toute la Mer du Nord.

Le Culte d'Irminsul

Les Saxons de l'intérieur des terres vouent un culte à la forêt. Ils ont appris à la craindre pour ses dangers et la respecter pour ses bienfaits. Au cœur de la Saxe, on vénère Irminsul, l'Arbre-Monde. Que cet arbre géant soit une Déité Horla ou un simple chêne d'une taille extraordinaire, difficile à savoir. Mais il symbolise la nature faite divinité, on lui prête des pouvoirs sans limites et une conscience accrue des choses. Il serait présent depuis le commencement du monde et ses racines empêcheraient l'univers de s'effondrer. S'il venait à périr, cela annoncerait un âge de ténèbres pour des milliers d'années. Ces branches et ses racines sont couvertes d'offrandes et quinze tribus païennes se relayent pour camper autour, et accueillir les pèlerins.

Kemal Aleyman le Roc
Guerrier-chêne

Kemal a gagné le respect du clan. Il vient de tuer un sanglier à mains nues dans l'arène. Son collier pectoral arbore les organes génitaux de nombreux ennemis, illustrant sa force virile. Ce soir, il boira la sève chaude d'Irminsul l'Arbre Sacré. Il sera plus fort encore. Et c'est bien nécessaire pour assurer la subsistance de ses deux femmes et de ses quinze enfants. Dès

demain, il repartira en chasse, traquer un gibier toujours plus lointain et dangereux. Il sent ses tempes battre et entend ses pères les arbres lui parler. Ils lui disent qu'un grand péril approche. Que des hommes cruels et puissants, qui se font appeler l'Ost de Guerre, vont traverser leur domaine comme une tornade. D'instinct, il craint qu'ils veuillent abattre l'Irminsul, comme Charlemagne le fit il y a deux millénaires. Mais il sera prêt. Ses haches seront aiguisées. Son sang ne véhiculera que la colère. Et comme avant, l'ennemi mourra.

LA SCANDINAVIE
Le Domaine des Barbares Eclairés

Si la Scandinavie a perdu la moitié de sa surface avec la montée des eaux, ce n'est nullement la contrée la plus défavorisée de Millevaux. En effet, le climat froid a grandement freiné la corruption et les Scandinaves, avec les Suisses, ont été les premiers à rebâtir une société après C-Day. Ce fut également le refuge de nombreux Européens savants qui recherchaient un écosystème plus favorable.

La vie n'en est pas moins rude. Le froid, la forêt et les animaux sauvages se taillent la part du lion. La population est principalement massée sur le littoral et n'a jamais pu restaurer toutes les infrastructures ou retrouver le niveau technologique de l'Âge d'Or.

Conséquence directe de ces conditions de vie, la civilisation est retournée à l'âge viking. On trouve de petites communautés et de grands ports, tous gérés par des Things, des assemblées de guerriers et de sages. Mais ces vikings-là n'ont pas seulement des drakkars et des forges. Des centres industriels fonctionnent, on fabrique encore du biocarburant, on construit des écoles, on pratique des sciences. Une communauté importante de Gnomes tente encore et toujours d'innover en technologie, si possible en s'adaptant au milieu.

Les vikings observent beaucoup le continent et organisent de nombreuses expéditions vers Albion, les Terres Franques, la Saxe, la Slavosie. Ils tentent autant que possible d'établir des relations de commerce et d'échange. Hardburg, comptoir viking en Germanie, est un oasis de civilisation.

Mais tous les vikings n'ont pas une attitude pacifiste. Pour certains clans, il est normal de piller les côtes d'Europe, parce que les continentaux sont des barbares, qu'ils ne méritent pas de considération et que vis-à-vis d'eux, la meilleure défense c'est l'attaque.

En revanche, qu'ils soient des brutes sanguinaires ou des explorateurs philosophes, les vikings s'aventurent rarement à l'intérieur du continent,

craignant les terribles rumeurs entendues dans les ports.

Le Ragnarok

Parmi les vikings les plus superstitieux, on relate la prophétie suivante. Un beau jour, les continentaux déferleront sur la Scandinavie, dans des bateaux pourris ou sur des poissons monstrueux. Ils viendront par millions, laids, ravagés, malades, avec à leur tête des Déités Horlas, des animaux et des démons. Ils massacreront les braves, profaneront les fjords, répandront des spores corruptrices. Le ciel s'obscurcira, ne sera plus que du pus noir. Les arbres pousseront sans limite, les animaux muteront, le poil poussera sur les hommes et ils hurleront de démence.

Alors, les braves devront sortir leurs armes, Odin et Thor marcheront à leurs côtés, pour livrer l'ultime bataille contre le Chaos. Le monde entier résonnera du fracas et le monde tel qu'on l'a connu s'éteindra à jamais.

Les Skalds Noirs

Les Skalds Noirs empruntent à la fois à la tradition folklorique viking et à la musique black metal. Ce sont des illuminés qui chantent la venue du Ragnarok non pas comme une malédiction, mais comme un grand moment de joie martiale et suicidaire.

Sven « Loki » Sturlusson
Pêcheur viking

Surnommé Loki à cause de son sourire un peu faux, Sven Sturlusson est pêcheur sur les côtes de Norvège, comme ses frères, et avant eux son père et les aïeux de son père. Il pêche dans la froideur des eaux des poissons mutants à la chair fade et il surveille aussi qu'aucun bateau ennemi ne pointe à l'horizon. Sa corne de brume est toujours prête, son arc aussi. Un jour il épousera la belle Hildùr, il apportera à son père un poisson géant, un cheval et un moteur de hors-bord, il boira dans la même coupe qu'elle le vin des fjords au goût de fer, ils feront un enfant et quand il sera devenu un homme, il embarquera dans un de ces drakkars chamarrés, rouges de fumée et

d'électricité, il quittera les mers glacées et découvrira l'univers pour ramener de l'or, des épices et des hardwares à orgones. Ou alors, il n'apportera que la misère, il sera un spectre pourrissant sur les côtes hantées de Gdansk ou un esclave des Horlas. Mais toujours il sera vivant.

ALBION
Goat Saves the King

Englouti, le Pays de Galles. Disparue, l'Irlande. Mutilée, les Cornouailles. Le Royaume-Uni a payé un lourd tribut à la montée de l'Atlantique.

Télécommandés par Lord Aldous Chamberlain, pas moins de trois missiles Alexandre II ont frappé sa surface. Aussi le Syndrome de l'Oubli a été plus étendu que partout ailleurs.

Ce qui reste de l'Angleterre, l'île déchiquetée qu'on nomme désormais Albion, est une contrée oubliée de tous. Un retour au Bas Moyen-Âge, aux temps farouches où réalité et légende se confondent.

Londres
Les eaux perfides

De la Tamise élargie comme une longue baie, n'émergent plus que les tours du Tower Bridge, les sommets de Big Ben et de Buckingham Palace, les cimes des immeubles Shard et Gherkin. Des épaves de bus à deux étages pourrissent, perchées sur des îlots d'ordures.

Londres est le domaine des fantômes lacustres. Des punks sur des vieux bateaux à moteur draguent le fleuve en quête de reliques. Des créatures à bouche de poisson, couvertes d'algues, surnagent dans les eaux troubles de Picadilly Circus.

Londres illustre la défaite des temps anciens. D'aucun disent que le Graal s'y trouverait, caché dans une tour, sous un Union Jack lacéré. Mais rares sont les chevaliers à s'y aventurer, et plus rares encore à revenir.

Camelot
Forteresse de la Table Immonde

Camelot reflète l'histoire d'un dément qui voulut réintégrer l'Histoire. Un fou charismatique qui découvrit un jour le mythe de la Table Ronde, par le biais d'une bande dessinée, d'un DVD, ou peut-être des écrits originaux de Chrétien de Troyes. Il se fit appeler Arthur Pendragon et entraîna d'autres fous dans l'objectif de fédérer un jour toutes les tribus bretonnes. Il leur ordonna de construire une cité de bois et de pierre, Camelot. Il imagina une religion à base de catholicisme, de paganisme et de druidisme noir.

Mais à Millevaux, seuls les fous réussissent ce qu'ils entreprennent. La mégalomanie d'Arthur et la férocité de ses troupes lui permirent de rallier de nombreuses tribus. Pictes tatoués à demi nus, saxons punks aux crinières flamboyantes, bretons bâtisseurs de mégalithes, beaucoup ont répondu à l'appel d'Excalibur, l'Épée-Horla et beaucoup rêvent de devenir chevaliers de la Table Ronde et de partir à la recherche du Graal, porteur de la Sainte Corruption.

Quelques Chevaliers de la Table Ronde

† Lord Lydon Rotten, Néandertal Picte renégat pratiquant l'école psychique de l'entropie. Sa flotte armée constitue une tête de pont pour la prochaine invasion de l'Écosse. Si on lui demande pourquoi, alors qu'il a toujours prôné l'anarchie, il est devenu Chevalier de la Table Ronde, il répond « Never mind the bollocks ! » avant de frapper son interlocuteur.

† Lady Gawain de la Cité d'Ys, Néandertal maîtrisant l'école psychique de la kinésie. Noble sans terre, elle met ses talents martiaux aux services des plus basses besognes d'Arthur. Réputée sans cœur, elle cache toujours son visage sous un masque d'or oblong.

† Richard IV de Cambridge, dit « Thy Majesty Lancelot ». Dictateur de la principauté de Cambridge, Richard IV porte toujours un uniforme d'apparat noir. Il s'est spécialisé dans la réparation de matériel de combat de l'Âge d'Or et sa principauté et la mieux armée d'Albion. On dit sa loyauté à Arthur toute relative...

Morgane la Mère-Truie
La verrate d'Avalon

Principale conseillère et âme damnée d'Arthur, c'est certainement elle qui est à l'origine de sa corruption, peut-être même de sa folie. Elle met tout en œuvre pour répandre en Albion le Culte du Bouc Noir aux Mille Chevreaux.

La Lignée Chamberlain

Les descendants de Lord Aldous Chamberlain se terrent dans des manoirs isolés, des cercles de pierres levées ou dans des ruines de stades de football. La famille ressent une profonde culpabilité vis-à-vis des actes de leur aïeul, à l'origine du Syndrome de l'Oubli. Bien qu'ils soient devenus frustres et asociaux, les Chamberlain tentent actuellement de contribuer à l'amélioration de l'écosystème Millevaux. Luttant en silence contre l'infection Horla de la Table Ronde, collaborant avec la Caste des Veilleurs ou projetant un voyage vers la Suisse pour y dérober du sérum de mémoire cellulaire, ils s'investissent du mieux qu'ils peuvent. La famille dispose, dans un hangar désaffecté de la Royal Air Force, de trois missiles Alexandre II qui n'avaient pas été lancés. Leur fol espoir est de trouver un jour un contre-virus au Syndrome de l'Oubli et de le propager via ces missiles.

LÉCOSSE
L'Archipel des Tribus Libres

Les îles d'Ecosse ont fait sécession d'Albion depuis un siècle. Les druides et les chefs de clan font désormais la loi. Des falaises de Glasgow à l'archipel du Loch Ness, une seule bannière, celle des clans libres d'Ecosse. Des fjords d'Edimbourg aux marais de Perth, une seule hantise, la forêt qui dévore le paysage et les hommes. Des abîmes du Shetland aux à-pics des Highlands, un seul maître, l'Océan. De la forteresse du Ben Nevis aux drakkars des Orcades, une seule certitude, la fin du monde est proche !

Le Clan des MacFarland

Le Clan des MacFarland, à l'inverse de nombreux autres, a un riche passé historique. On dit qu'il fut aux côtés de William Wallace pendant les guerres d'indépendance de l'Écosse. On le retrouve impliqué dans les trafics d'alcool au début du XXème siècle. Au XXIème siècle, trois premiers ministres du Royaume-Uni furent des MacFarland. Au XXIIème siècle, le Clan organise de la contrebande d'organes et finance des attentats contre les intérêts américains. L'identité du Clan n'a été qu'à peine entamé par C-Day. Tout juste s'est-il adapté aux nouvelles conditions de vie et hybridé avec des saxons et des scandinaves venus des mers. Situé sur les îles du sud, le Clan se sait aux premières loges en cas d'invasion bretonne et s'y est préparé via une forte culture guerrière. Les jeunes reçoivent un entraînement au combat, à la chasse et à la pêche dès l'âge de douze ans. Le Clan est très structuré, et l'on veille à ce que personne ne soit inactif. Les plus jeunes vident les poissons et cousent, les vieux réparent les filets. Les hommes et les femmes qui ne sont pas en état de combattre gèrent la nourriture et fouillent le sol à la recherche de toute relique utile.

Ici, la religion druidique prédomine. Les druides augurent les meilleures conditions de pêche, font office de guérisseurs, et assurent la défense contre les Horlas.

Le Clan a gagné le respect des autres Scots, et depuis vingt ans, il accueille le Thing annuel. Lors de cette cérémonie, toutes les tribus se réunissent, malgré leurs différends en cours, et traitent de questions concernant toute l'Ecosse, comme les menaces extérieures et les dangers

Horlas. C'est aussi l'occasion d'échanges commerciaux, de festivités païennes et de rencontres matrimoniales.

Morrigan MacFarland
La jeunesse intrépide

À seize ans, Morrigan n'a connu que le territoire du Clan. La pêche et le travail domestique rythment ses jours. Elle sait qu'au prochain Thing, ses parents lui chercheront un mari. Elle devra alors quitter le clan pour devenir une MacAllister, ou une MacGregor. Mais cette perspective ne l'enchante guère, ne lui promet pas une nouvelle vie. Ses bagages sont déjà prêts. Bientôt, elle volera une barque et s'enfuira par le sud, vers les terres d'Albion où vivent les Chevaliers de la Table Ronde. Quitte à risquer sa vie dans la traversée, elle veut coûte que coûte délaisser son monde terre à terre pour ces contrées de légende.

Le Clan des Bouches Pourries

Ils vivent dans les îles du Nord. La maladie de peau héréditaire qui couvre leurs lèvres de pustules leur a valu le surnom de Clan des Bouches Pourries. Des Corax planent en nombre au-dessus de leur île, couvrant leurs forêts de leurs déjections, se perchant sur leurs mégalithes et se nourrissant du pus de leurs furoncles buccaux. Tous le Clan vit sous l'emprise du druidisme noir, dans l'objectif de répandre la corruption partout en Écosse. Il forme des druidesses noires itinérantes et les envoie infiltrer les autres tribus, empoisonner les sources et maudire les femmes enceintes pour qu'elles enfantent des monstres.

Dans le village du clan, les huttes sentent le fumier et d'étranges cœlacanthes marchent dans les rues.

Certaines cabanes scellées contiennent des horreurs, des rejetons ratés, qu'on veut cacher en cas de visite extérieure.

Car le Clan a encore affaire avec ses voisins les moins regardants, et parfois même des étrangers viennent demander des miracles (avorter leur

maîtresse, mutiler un pêcheur rival, rendre malade une famille). En échange, les druidesses noires ne réclament pas d'argent mais demandent à l'étranger d'accepter une mutation, ou de rendre un service honteux.

Morag MacCimwair, la druidesse noire Corax qui dirige le clan, ne se fie ni aux Horlas ni aux Déités Horlas pour recevoir la parole directe du Bouc Noir. Elle ambitionne donc d'invoquer Shub-Niggurath en personne, quelque soit l'ampleur des atrocités qu'implique le rituel, et quelques soient les conséquences désastreuses de cette invocation.

AL-ANDALUS
Le Croissant et la Croix

Grâce à son climat aride, la Péninsule Ibérique bénéficie d'un écosystème moins virulent que dans l'Europe continentale. La forêt s'arrête souvent pour faire place aux déserts et même à de grandes plaines fertiles, propices à l'installation de villes et de communautés agricoles. À la fin du XXIIIème siècle, le catholicisme est la religion prédominante et une monarchie féodale contrôle l'ensemble du territoire.

Au début du XXIVème siècle, les arabes musulmans des Royaumes Mèdes envahissent la Péninsule Ibérique. Au terme de six mois d'une guerre éclair, ils arrivent jusqu'à Barcelone. C'est alors qu'un improbable compromis est conclu. Pour éviter que le conflit s'enlise dans une interminable guérilla, épuisant les forces vives des deux nations, il est décidé que catholiques et musulmans géreront désormais le pays conjointement. Ainsi naquit Al-Andalus, nation indépendante des Royaumes Mèdes, monarchie parlementaire exemplaire dans tout Millevaux.

Al-Andalus a donc à sa tête un roi chrétien et un calife musulman, qui détiennent l'exécutif mais doivent prendre des décisions conjointes. Le pouvoir législatif est détenu par le Parlement, composé pour moitié de musulmans et pour moitié de catholiques. Il est actuellement dirigé par le noble métis Rodrigue Ibn-El-Ahmek. Cette institution, si elle génère une certaine lenteur décisionnelle, est en revanche un véritable creuset démocratique, ce qui a permis à Al-Andalus de prospérer pendant un siècle, devenant un important centre économique et culturel.

Aujourd'hui cependant, le tableau risque de s'assombrir. Le Calife Othmane El-Rikashi et la Reine Alexandra la Catholique peinent à prendre des décisions conjointes, et chacun cherche à faire valoir son influence au-delà des simples fonctions exécutives. Le Parlement connaît une dérive théocratique. En dépit des protestations, on n'y recrute ni athée ni représentant des religions minoritaires, les juifs, païens, animistes, gnostiques... Le Vatican et les Royaumes Mèdes œuvrent chacun de leur côté pour briser l'entente entre catholiques et musulmans. Al-Andalus est donc basée sur un équilibre fragile, et menace chaque jour d'imploser.

Gaudí
La Cour d'Eté

L'ancienne Barcelone, par un caprice du redécoupage des côtes, est restée proche du littoral et constitue aujourd'hui l'un des principaux ports de la Mer des Tyrans.

Bien que couverts de végétation, la plupart des monuments sont miraculeusement préservés. On peut ainsi admirer les demeures ciselées par Gaudí dans le Passeig de Gràcia. A la Basilique de la Sagrada Familia, le cardinal Don Hernandez de la Roca livre des prêches enflammés, parfois anti-islamiques. L'édifice baroque et végétal est atteint d'emprise, il a quadruplé de taille depuis son achèvement, amas de clochers en grappes, de champignonnières minérales, de statues, de feuilles et d'animaux sculptés, de piliers arborescents, et à l'intérieur une forêt de colonnes recueille la lumière des vitraux dans les ténèbres de ses branches blanches.

On compte aussi de somptueux édifices post C-Day, tels que le Palais d'Été de la Reine Alexandra ou la grande Mosquée d'Al-Milval. Le citadin égaré peut aussi s'enivrer d'exotisme en visitant les souks, les favellas, les arènes, le quartier hébreu ou le port chargé de marchandises.

Khaled-Guillermo El Aazri
Marin

Khaled a voyagé sur de nombreux navires. Le *Double-Face*, battant pavillon andaluzian, navire de commerce, le *Sicca*, vaisseau de guerre carthaginois ou encore le *Mémoire de Zagreb*, esquif de contrebande balkanique. Mais il revient toujours à Barcelone, où sont ses racines (du moins le pense-t-il). Il vient de s'engager à bord du *Cnossos IV*, bâtiment grec qui avait fait escale pour livrer des machines à différences et des épices en provenance de Sion. Le *Cnossos IV* travaille maintenant pour un explorateur fantasque, membre du Parlement. L'objectif est de rallier N'mandis, une île au milieu de la Mer des Tyrans, pour y récolter des « spécimens biologiques ». Cette expédition ne lui dit rien qui vaille. Mais après tout, s'il n'avait pas dilapidé toute sa solde au lupanar, il aurait pu attendre une traversée de meilleur augure...

Alexandra la Catholique
Le prix de l'éternelle beauté

Alexandra II de Castille aurait pu ne jamais régner si le dernier régent n'avait réussi à voter une loi permettant aux femmes d'accéder au trône. À cinquante ans, elle est déjà deux fois veuve. Ses maris ont connu une mort brutale et, dit-on, pas forcément accidentelle. Cela n'empêche pas la Reine d'être très courtisée, à la fois pour sa grande beauté et sa finesse d'esprit. On raconte que le Calife lui-même aurait demandé sa main. Qui pourrait imaginer les conséquences pour le régime ?

La Mano Senestra

Implantée à Barcelone, en Castille, en Catalogne et dans le Pays Basque depuis des années, la Mano Senestra est une puissante organisation secrète vouée au culte du Bouc Noir. Ses objectifs sont moins le prosélytisme que la manipulation politique. Elle pousse des imams à embrasser l'Hérésie Sheitanite, sape la surveillance de la frontière avec les Terres Franques, facilite l'importation de marchandises à risques.

Depuis cinq and, elle a trouvé le moyen d'influencer la Reine Alexandra.

Régulièrement, cette dernière se rend incognito à la Maison Rouge, un établissement de plaisirs aristocratiques à la lisière de Barcelone tenu par la Mano Senestra. Dans les sous-sols, elle subit un traitement sarcomantique pour préserver sa beauté.

Tant et si bien que la très narcissique Reine est désormais dépendante de ce traitement, et la Mano Senestra compte bien exercer un chantage, pour l'amener à faire voter des édits favorables à la corruption. À moins qu'ils n'ensorcellent le liquide sarcomantique pour la transformer en esclave...

Grenade
La Cour d'Hiver

Grenade, au milieu du désert, fut jadis la tête de pont de l'invasion médique. Le Calife y a établi la Cour d'Hiver en mémoire de l'occupation musulmane au Moyen-Âge. Alimentée en eau par un vaste système d'irrigation, Grenade est célèbre pour ses jardins. On y cultive les espèces les plus belles et luxuriantes qui puissent venir d'Al-Milval. L'Alhambra, ainsi que d'autres palais et mosquées, ont été restaurés avec faste.

Si le commerce avec les Royaumes Mèdes et son importance politique font la richesse de Grenade, c'est aussi une ville qui vit au-dessus de ses moyens. Il s'en faudrait de peu pour qu'elle redevienne une ville-fantôme, abandonnée au désert et à la jungle, et c'est que ce souhaitent les catholiques les plus intégristes.

En attendant, Grenade vit encore à pleins poumons. La féria, le flamenco ou les festivités du Ramadan rythment les saisons. Des hidalgos nantis côtoient des contrebandiers kabyles dans les hammams. La nature semble n'être que bienfaits. Grenade représente l'avenir d'Al-Milval. Pour l'instant.

Le Calife Othmane III
Souverain des Lumières

Othmane El-Rikashi, ancien général des Royaumes Mèdes, a reçu une parfaite éducation laïque à l'Université d'Alger. Mais c'est également un musulman fidèle à ses devoirs, l'un des rares à avoir su traverser le Mur de la Honte pour se rendre en pèlerinage à La Mecque... Et à en revenir.

Politicien habile, stratège hors-pair, il est également imprégné d'idées humanistes, peut-être désuètes à Al-Milval, mais qu'il défend avec ferveur, sous des dehors tyranniques.

Ce calife considère que cet Al-Andalus œcuménique est une chance pour le peuple et tient à préserver cet équilibre, quitte à traquer et assassiner les leaders extrémistes.

Depuis un voyage de jeunesse dans l'Empire Ottoman, il connaît le danger de la corruption. En limiter le phénomène en Al-Andalus est devenu sa priorité. Il est depuis peu épris de la Reine Alexandra, mais tente de refréner ses sentiments. Car épouser la Reine serait un très mauvais calcul politique.

Les Monts des Pires Ennemis.

La déformation linguistique du Massif des Pyrénées a une grande signification dans les faits. Véritable nid à Horlas et à maquisards, les Monts des Pires Ennemis constituent également une frontière avec les belliqueuses Terres Franques. Les franquois, barbares et miséreux, n'hésitent pas à braver la rigueur des montagnes pour faire des raids en Al-Andalus. Les forteresses frontalières mériteraient d'être renflouées. Hélas, le Parlement, trop occupé à ses dépenses de prestige, ne semble pas accorder beaucoup de subsides à ce secteur. Ainsi donc, pèlerins de Compostelle, desperados et réfugiés continuent à affluer du nord, apportant avec eux violence, maladie et corruption.

Les Monts des Pires Ennemis sont aussi le lieu d'échanges plus positifs. Lettrés de Lugdunum, alchimistes de Métro ou militants basques sont souvent les bienvenus. Pampelune, autrefois grande forteresse garde-frontière, est devenue une zone libre où s'installe toute cette faune franque.

Lisbonne
La cité oubliée

Lisbonne comprend peu de musulmans et de catholiques. Ce qui lui vaut d'être sous-représentée au Parlement et d'être ainsi « oubliée » dans la distribution des subsides. Ce qui entretient un climat de sédition et pourrait bien annoncer la séparation du Portugal. Lisbonne est surtout une ville de mystères. Encaissée dans ses collines et ses falaises, bardée de maisons étroites, d'escaliers et de demeures troglodytes, c'est le refuge de tous les extrémismes, de toutes les bizarreries. Philosophes et alchimistes désavoués par le pouvoir, séparatistes basques, mutants agnostiques, pasteurs expiatistes en ont fait leur quartier général. Mais c'est aussi un passage obligé pour tous ceux qui débarquent par les côtes portugaises : Vikings, franquois, saxons. Engoncée dans ses traditions mais carrefour de migrants, Lisbonne est une ville de paradoxe, une ville de secrets et de passions.

Madrid

Le deuil de l'Espagne

Madrid n'est plus. Ravagée par une explosion thermonucléaire le jour de C-Day, centre d'un no man's land qui mutile Al-Andalus. La ville avait été en partie reconstruite vers 2300 mais fut anéantie de nouveau par une invasion de Lichen Rouge. On peut encore croiser dans ses ruines, si l'on brave les scorpions et la chaleur, des nomades berbères à la recherche de reliques, des fuyards du bagne de Saint-Aguirre et des commandos de la Asuncion Roja, une organisation éco-terroriste qui recherche des souches de Lichen Rouge dans le but d'en répandre dans les lieux de haute technologie en Al-Milval, tels que le Centre Espoir et Little Ho Chi Minh Ville. Il ne serait pas exclu que Madrid renaisse un jour de ses cendres. Si la cuisante chaleur du soleil ou le souffle de la corruption ne lui donnent pas le coup de grâce avant.

Le Bagne de Saint-Aguirre
Cimetière de tous les espoirs

Le passé institutionnel d'Al-Andalus est relativement long. La nation a pu se doter d'un système juridique efficace. Inspirée à la fois du droit arabe et du droit séculaire, axée sur une magistrature et une police bien dotée en hommes, la justice andaluziane, si elle prescrit souvent la peine capitale, le supplice ou la mutilation, a de plus en plus recours à des peines d'emprisonnement. Qui viennent alimenter le sinistre Bagne de Saint-Aguirre.

Situé en plein milieu du désert andalou, ce bagne a pour fonction principale de fournir une main d'œuvre bon marché pour les mines alentour. Mais c'est surtout la plus grande structure carcérale d'Al-Milval, où le désert constitue aussi bien une prison que les soldats ou les barreaux.

Dissidents politiques, hidalgos cocufieurs, boucs émissaires, serial killers X double Y, ou évangélisateurs Horsains se retrouvent tous dans cette grande machine à broyer de l'humain, à trimer, souffrir, crever de la dysenterie ou mariner dans des rêves fous d'évasion jusqu'à la fin de leurs jours. Les bagnards de Saint-Aguirre sont reconnaissables entre mille. Tatoués des pieds à la tête, le crâne rasé, aussi maigres que musclés, ils ont dans les

yeux une lueur de mort qui ne s'éteint jamais.

Raymond « Pas de Chance » Lévêque
Bagnard

Raymond a quitté les Terres Franques pour Lisbonne afin d'échapper à la famine. Six mois après son arrivée, on le surprend à voler du jambon et il écope de vingt-cinq ans de bagne. À Saint-Aguirre, il connaît le travail d'esclave, la maladie et l'humiliation. Quand il finit par trouver ses marques, il se fait tatouer « Pas de Chance » sur le front avec de l'encre de seiche frelatée, ce qui lui vaudra des violents maux de tête à vie. En travaillant à la carrière de pierre, il découvre l'autel de la Madre de Dolores, la Vierge des bagnards, et y voue désormais un culte. Il finit par sympathiser avec Ernesto « Le Dingue », qui s'est autoproclamé évêque de la Madre de Dolores. Ils se retrouvent souvent dans le village autochtone de Dalobrena, où ils travaillent en ce moment. Ernesto lui a donné du perdido, le cactus-Horla. Il lui a dit : « Mange ce cactus et tu ignoreras la chaleur du désert. Tu pourras t'enfuir. Tes sens seront si affutés que les chasseurs d'évadés ne te retrouveront pas. Comme tu es un ami, je ne t'en demanderai que dix litres de vin. ».

Raymond sent qu'il y a une arnaque derrière cette histoire, mais au point où il en est, que pourrait-il lui arriver de pire ?

LA FLORENCE
La Florenza

L'ex-Italie ne tire pas son nouveau nom de la ville de Florence, mais de son écosystème. Le climat, chaud et humide, a favorisé le développement de plantes à fleurs luxuriantes. L'Italie détient le record en nombre d'espèces florales. Beaucoup sont endémiques de son territoire. Les fleurs sont utilisées pour la pharmacopée, le textile, la teinturerie... Et la fabrication de poisons. Si la jungle italienne n'est guère moins hostile que la moyenne, elle procure en revanche une émotion esthétique à nulle autre pareille. Bien des étrangers ont succombé à son charme... Dans tous les sens du terme.

La Florence de 2400, du point de vue culturel, technologique et politique, a beaucoup à voir avec l'Italie de la Renaissance. On y fabrique des armes à poudre, des costumes de haute couture, on restaure les monuments de l'Âge d'Or, comme le Palais des Doges à Venise, la cathédrale Santa Maria del Fiore à Florence, ou le Vatican à Rome. L'art est florissant mais singe les classiques de la Renaissance, sans réelle innovation pour l'instant.

Au niveau politique, le territoire se divise en plusieurs principautés indépendantes. Et quelques zones tribales aux alentours de Syracuse et des Altes, comme la tribu des Ursini, sauvages guerriers vivant sous l'emblème de l'Ours, que paye la Suisse pour tuer tout étranger qui s'approcherait de leurs frontières. Les principautés s'épuisent dans des guerres qui n'enrichissent que les condottieres et jusqu'à présent, aucune volonté de réunification à l'échelle de l'Italie ne s'est manifestée.

Florence
Le Rouge et le Noir

Malgré le retrait de la Méditerranée, Florence est demeurée un port influent. Tous les jours, des dizaines de navires florentins regagnent la mer par le fleuve Arno. Et surtout, la ville est une incontournable plateforme du commerce terrestre. Banquiers lombards, mercenaires franquois et négociateurs puniques s'y pressent chaque jour davantage. Florence est une ville complexe, siège de trois clivages : la République contre la Noblesse, le

Péché contre la Vertu, l'Art contre la Nature.

La République contre la Noblesse

Si officiellement, la ville est une république, elle est placée sous la tutelle d'un Duc ou Podestat. C'est pour s'attirer les faveurs de ce Duc ou le renverser que s'affrontent les factions corporatistes, les familles et les guildes. Les deux partis majeurs sont les Gibelins, qui soutiennent l'Impératrice d'Autriche-Hongrie, et les Guelfes, qui soutiennent le Pape. Au sein des Guelfes, on distingue encore les Blancs et les Noirs. Les Blancs souhaitent que Florence s'affranchisse du Podestat. Elle deviendrait une véritable république mais reconnaîtrait l'autorité du Vatican. Les Noirs souhaitent au contraire que demeure l'institution du Podestat mais ne se sont pas mis d'accord pour maintenir Médicis à ce poste ou lui préférer l'un de ses rivaux.

Dans ce nid de vipères s'ébattent les familles les plus ambitieuses de la Florence, les Orsini, les Borgia, les Sforza.

Celui qui attire l'intérêt de tous est le Duc actuel, Héliocosme de Médicis. Formé aux armes et aux lettres, c'est un souverain pragmatique et cynique. Il n'ignore pas les soubresauts qui agitent la classe politique. Jusqu'à présent, il est parvenu à calmer les plus extrêmes. Il souhaite distraire les factions en axant l'avenir sur la politique étrangère. La République est la seule cité-état qui dispose d'une armée civile, sous l'autorité d'un gonfalonier. Cela lui permet de l'ambition militaire. Partisan d'un rapprochement avec Al-Andaluz et d'une guerre contre Venise, ménageant le Pape et l'Impératrice autant qu'il les déteste, Médicis a fort à faire. Si c'est un homme d'une force hors du commun, les complots l'usent. Il s'enfonce dans la paranoïa, craignant le poison et la dague autant que la cabale populaire ou la fronde des magistrats.

Le Péché contre la Culture

Médicis a l'objectif secret de répandre l'athéisme. Il espère ainsi saper l'influence du Vatican pour un jour unifier la Florence sous sa bannière. C'est à ces fins qu'il a déclaré Florence « ville libérée ». L'art et toutes les pratiques licencieuses y sont autorisés. Les trésors du patrimoine florentin ont été restaurés, que ce soit le Ponte Vecchio, les toiles de Boticelli, les statues de

Michel-Ange ou les divers palais de la ville.

Florence, en peu de temps, devint alors la capitale culturelle de l'Europe. Mais aussi l'un des plus grands lieux de stupre et de luxure. Parmi les établissements les plus licencieux, on peut citer les Écuries d'Augias, tenues par un défenseur de la République Fasciste de Salò. Il s'agit moins d'une maison close que d'un lieu de plaisir où toute censure s'efface. On n'y entre que sur invitation et l'établissement ne fournit pas de personnel. Aux invités d'apporter leurs propres compagnes ou compagnons de jeu.

Les Écuries d'Augias sont en réalité... exactement ce qu'elles prétendent être. Avec ses animaux. Aux invités de juger quoi en faire. Mais les débordements ne sont pas rares et des convives récoltent parfois des fractures... ou ne reviennent jamais. On raconte encore que les Écuries accueillent des Horlas et des zélotes du Bouc Noir. Mais rien n'est vérifiable, Médicis ayant interdit toute perquisition de justice dans l'établissement.

À l'extrême opposé, l'organisation du Bûcher des Vanités, chapeautée en secret par le Vatican, est une confrérie de clercs et de dévots qui dénoncent l'impiété des Florentins. Basés à la Cathédrale Santa Maria del Fiore, les religieux du Bûcher des Vanités accumulent les sermons enflammés, organisent des processions de flagellants, vandalisent des œuvres d'art et incitent les florentins à brûler tout ce qui représente leurs péchés ; draperies luxueuses, tableaux de maîtres ou dessous féminins. Assimilés aux Guelfes Blancs et aux branches les plus radicales du clergé catholique, ils pourraient bien organiser un coup d'état prochainement, renverser l'orgueilleux Médicis et instaurer une ère de foi fanatique.

Marina « Stiletto » Graschetti
Artiste en vogue

Délaissant la mode des arts classiques, Marina « Stiletto » est devenue la maîtresse du body art florentin et la coqueluche des milieux avant-gardistes. Elle ne sort de son atelier basé sur un pont couvert que pour organiser des happenings, autant d'odes à la sensualité et à l'anticonformisme.

Récemment, un mécène aussi anonyme que richissime lui a proposé

de performer dans un endroit encore tenu secret, en pleine forêt. Il y serait question de nudité et d'accouplement avec les végétaux.

L'offre allèche aussi bien la curiosité que la cupidité de Marina. Pourtant elle craint que les choses échappent à son contrôle. Au préalable, elle va payer des mercenaires pour enquêter et éventuellement la protéger si elle accepte...

L'Art contre la Nature

La colonisation biologique n'épargne pas Florence. Médicis dépense des sommes astronomiques pour éradiquer lianes inflorescentes, mousses et vermines qui envahissent la ville depuis la forêt. Il finance une société qui restaure les monuments dégradés : les Anges de la Boue. Ceux-ci se heurtent aux sabotages des Ennemis de Stendhal. Cette société secrète a des ramifications dans toute la Florence. À ses yeux, l'art et les autres œuvres humaines insultent la beauté de la nature... Et entreprend donc de les détruire, au profit de la faune et de la flore.

Le Désert de Sel

Pour parler de la principauté de Venise, il faut d'abord aborder la majeure partie de son territoire : le Désert de Sel.

Lorsque la Mer Adriatique s'est vidée de son contenu, au même titre que la Mer des Tyrans, la lagune de Venise a été complètement asséchée. Seul est resté le sel. Ce qui fut autrefois un vaste réseau hydraulique n'est plus aujourd'hui qu'une étendue morne, frappée d'un ciel sans nuage, blanche de sel à perte de vue. La réverbération, la stérilité du sol, les insectes venimeux ont banni presque toute végétation et font du Désert de Sel une région très dangereuse à traverser.

Pour autant, les rencontres n'y sont pas rares. Les anciennes îles de Murano et Burano forment des petites collines verdoyantes. Ceux qui fuient la corruption s'y réfugient. Des fouilleurs d'épaves, des brigands en cavale, des ermites traversent le désert de part en part, croisant parfois les lourds convois

qui acheminent les marchandises de Venise jusqu'au port construit sur les nouvelles limites de l'Adriatique.

Les bordures désertiques de la Sérénissime abritent toute une banlieue interlope. Fermes à sel, cours des miracles, entrepôts de receleurs.
Le bâtiment le plus connu de cette banlieue est la Taverne des Récifs, un paquebot échoué, cul par dessus tête. Elle est devenue l'auberge préférée des condottieres et de leur clique de mercenaires, aussi bien que des spadassins qui louent leurs armes au plus offrant.

Venise
La nouvelle Sérénissime

Depuis plus de deux cent ans, Venise est en cale sèche. Les eaux de la lagune ont déserté les canaux, mettant à jour le bois pétrifié de ses fondations. Sous le Rialto ou le Pont des Soupirs, du sable, de la vase desséchée. Partout des gondoles et des canots à moteur échoués, inutiles. Venise, qui pensait mourir noyée, agonise de déshydratation.

La ville avait d'ailleurs été complètement désertée avant C-Day. Ce n'est qu'en 2280, lorsqu'on construit un port à vingt kilomètres, là où le Désert de Sel rejoint l'Adriatique, que Venise s'impose à nouveau comme lieu de vie, de négoce et d'intrigue. Le premier Doge, Dante Berlusconi, avait été évincé du trône de Florence. Par vengeance, il décida, avec quelques complices, de faire de Venise sa sœur ennemie.

La Place Saint-Marc, le Pont des Soupirs, le Rialto, et bien d'autres monuments, furent restaurés par des crève-la-faim à qui on avait promis la fortune. Leurs squelettes ont servi à renforcer les fondations. Autre chantier d'importance, la construction d'un canal qui relierait Venise à son port du littoral. Entamée depuis trente ans, cette entreprise ambitieuse est la cause de nombreuses querelles politiques.

Les institutions de la ville s'inspirent de la Renaissance. Venise est une oligarchie gravitant autour du Grand Conseil, une assemblée de mille patriciens qui élisent le Doge à vie. L'actuel Doge, Bartolomeo d'Alhambra, est un grand amoureux de Venise. Un peu moins de ses habitants. On lui doit la restauration des fresques du Titien et de Véronèse au Palais des Doges et la reprise des échanges commerciaux avec Carthage et l'Empire Ottoman, faisant de Venise la porte européenne de l'Orient.

Sans l'annoncer publiquement, il freine les travaux du canal à travers le désert. Cela lui vaut les critiques du Conseil des Dix. Cette institution exerce un contre-pouvoir et peut destituer le Doge s'il agit contre les intérêts de la Sérénissime. Ils l'ont déjà fait pour un Doge précédent, allant jusqu'à effacer son nom des livres d'histoire. Bartoloméo d'Alhambra sait que la population vénitienne explosera une fois le canal achevé. Or il souhaite rien moins que le dépeuplement de la Sérénissime. Il rêve que les vénitiens quittent la ville, la laissant mourir seule dans sa splendeur retrouvée. Il garde ce projet pour lui, car cela pourrait lui valoir des coups de poignard dans le dos... Parmi ses plus farouches opposants politiques, on trouve Giovanni Sforza, duc de Pise, ancien condottiere, Néandertal de la Loge Dorée gonflé d'ambition. Candidat à la succession du Doge, militant en faveur du canal, prêchant la guerre contre Florence, Sforza est un membre de la Lignée Borgia et pour arriver à ses fins, il compte bien appliquer les pratiques associées à

son nom...

Le peuple de Venise, s'il est tenu à l'écart de ces considérations politiques, est le véritable moteur de la Sérénissime. Qu'il s'affaire dans les chantiers navals, anime les marchés sur les ponts couverts ou fasse la manche sur la Place Saint-Marc. Mais sa seule participation officielle à la vie politique est liée aux bouches d'ombre, ces urnes disséminées dans toute la ville. N'importe qui peut y laisser des dénonciations. Curieusement, la mise en place de ce système a réduit l'illettrisme en ville.

Giuseppe Marcotti
Entrepreneur en bâtiment

L'agenda de Giuseppe est complet jusqu'à la fin de l'année. Son entreprise de bâtiment, spécialisée dans la rénovation des anciennes caves immergées, est florissante. Qu'il s'agisse d'installer des marchés couverts, des loggias pour des courtisanes en vogue, des ateliers de forge ou des logements, on demande toujours les services de Giuseppe en priorité. Il sait faire des affaires, il tient dans sa pogne deux membres du Conseil des Dix qui lui accordent des permis de construire. Tant qu'il n'affiche pas les clichés compromettants qu'il détient à leur sujet. Il sait aussi négocier avec la mafia, tout se passe bien. « Vous seriez étonné de voir le réseau de passages secrets que j'ai pu installer d'une cave à l'autre. », plaisante-t-il souvent en dégustant des spaghettis aux palourdes sur la Place Saint-Marc. Des passages entre des demeures d'évêques et des maisons closes, des forges occultes pour alchimistes et des cryptes aménagées en églises de messes noires... D'ailleurs, Giuseppe se dit parfois qu'il devrait manger un peu plus de pâtes et fermer un peu plus sa gueule.

L'Agnus Dei
Le meilleur restaurant d'Europe

Sis dans un palazzio au bord du Grand Canal, cet établissement de luxe attire les gourmets de toutes nations. Dans sa jeunesse, le Roi Arthur en personne aurait risqué la mort en traversant les Terres Franques et les Altes pour déguster ses meilleurs plats. C'est du moins ce que raconte Vitello Manzeleini, le propriétaire aux allures de ténor à la retraite, qui régale ses

convives d'histoires et de mets raffinés. Manzeleini aurait exploré les quatre coins du continent pour en ramener les ingrédients les plus rares. En véritable amoureux de Millevaux, il a su tirer parti de sa décadente biodiversité pour composer une cuisine aventureuse et lucullienne.

Au menu :
† Carpaccio d'anguilles confites dans la sève de sapin-goule avec sa portée de porgrelets farcis.
† Panse de noctohyène farcie au pesto de lichen rouge sur son lit d'oisillons Corax encore vifs.
† Viande noire en dentelle d'algues et sa cervelle de musaraigne terrestre cuite au miel.
† Tiramisù de rose carnivore et charançons, persillé d'opium jaune.
† En accompagnement : Lacryma Chrisi del Vesuvio, bière de psilocybile & l'expresso du chef avec sa chantilly d'arbre-spirale.

Rome
Rome ne se détruit pas en un jour

Le Général américain Yupanqi O'Sullivan, chargé des frappes de destruction massive lors de C-Day, est entré dans l'Histoire sous le sobriquet de Mister Apocalypse, du fait d'un manque évident de modération dans son approche offensive. Néanmoins, il eut quelques scrupules quand au moment d'atomiser Rome, il calcula les tirs pour que le souffle de l'explosion épargne les 7 Collines et la Rome historique, soit 4% de la surface de la ville moderne. Les 96 % restants et une zone de 200 km de rayon autour furent vitrifiés.

C'est dans cette Rome historique que s'est établie la Rome renaissante de Millevaux, autour de monuments miraculeusement préservés tels que le Colisée, le Forum, le Castel San Angelo, le Vatican. Les habitants se sont installés dans ces ruines végétalisées, préférant restaurer ou aménager que de construire à neuf.

Rome est une théocratie, sous l'autorité directe du Pape, logé au Vatican. Elle est également la capitale des États Pontificaux, qui couvrent tout le sud de la Florence et la Sicile, même si cette dernière montre de fortes

velléités d'indépendance.

L'actuel Pape Innocent XVIII exerce sur la ville de Rome une emprise totalitaire. Il entend qu'on lui voue un culte de la personnalité, nomme les chefs du pouvoir législatif et judiciaire, et dispose d'un service de renseignements tout-puissant, la Haute Congrégation de la Stricte Observance, qui effectue des missions d'espionnage dans toutes les couches de la société, plaçant sous écoute toutes les personnalités « sensibles ».

Les Gardes Suisses assurent sa protection personnelle et servent également de milice dans Rome, tandis que des prévôts maintiennent l'ordre dans les États Pontificaux.

Le Vatican ne dispose pas d'armée régulière mais a les moyens d'embaucher des armées mercenaires. Le Pape peut également déclarer la Sainte Croisade et alors rassembler sous sa bannière tous les rois, seigneurs et chevaliers chrétiens... qui voudront bien répondre présents à l'appel. Innocent XVIII a plusieurs projets de croisade, notamment contre Carthage et l'Empire Ottoman. Mais il entend d'abord étouffer le schisme des antipapes et conforter son influence sur les puissants d'Europe. Si des personnalités aussi grandioses qu'Arthur Pendragon, Alexandra la Catholique et Wilhelmina d'Autriche lui ont prêté allégeance, ce n'est pour l'instant qu'une promesse sur un parchemin. Innocent XVIII compte bien employer toute son énergie, son intelligence et sa cruauté à restaurer la suprématie de l'Église. Mais jusqu'à présent, les États Pontificaux ne sont pas à l'abri d'une guerre. Il y a trente ans, des barbares des Balkans avaient ainsi effectué des raids meurtriers jusqu'aux portes du Capitole.

L'autre bras armé du Vatican est le Tribunal de la Sainte Inquisition. En réformant cette institution, Innocent XVIII prend acte du retour de la possession démoniaque et des hérésies. Il entend uniformiser les méthodes de lutte en Europe. S'il n'a guère encore de contrôle sur les Inquisiteurs qu'il envoie hors de Florence, sa mainmise sur l'Inquisition est totale dans les États Pontificaux et de nombreux fidèles y subissent la question. Innocent XVIII n'hésite pas à instrumentaliser ce Tribunal, condamnant ses ennemis politiques et protégeant les possédés Horlas.

Si la population romaine vit dans la terreur, l'économie n'en est pas moins florissante. Le Vatican encourage le commerce maritime, l'industrie militaire, la reconquête de la technologie et l'art sacré.

D'importantes communautés non chrétiennes sont même tolérées dans l'enceinte des États Pontificaux. D'aucuns pensent que le Pape se garde sous le coude des populations à racketter, de futurs boucs émissaires. Ou prépare un génocide. D'ores et déjà, des mesures sont prises pour limiter la liberté de culte. Par exemple, la Mosquée Centrale de Rome est le seul lieu où les musulmans sont autorisés à prier. C'est aussi l'Ambassade des Royaumes Mèdes.

Malgré son aura sinistre, Rome reste la ville diplomatique par excellence. De nombreux traités internationaux sont signés dans son enceinte. Mais le durcissement du régime pourrait en détourner les ambassadeurs au profit de Florence ou de Barcelone, cités plus tolérantes et tout autant prestigieuses.

L'Abbé Solenius de Syracuse
Ecclésiastique amoureux de la bonne chère

L'Abbé Solenius aime profondément Dieu. Mais il aime tout autant la bonne chère et les éphèbes concupiscents. Depuis quelques temps, l'Inquisition fourre son nez partout et cela signifie la fin de la bonne époque. Solenius n'ose plus sortir de sa villa romaine. Si les façades extérieures sont austères, jalonnées de lugubres statues du chemin de croix, la cour intérieure est le siège des orgies les plus joyeuses de Rome. Le jour, la belle église sise dans le mur d'enceinte accueille les fidèles par sa porte extérieure. La nuit, elle accueille les amoureux avinés par sa porte intérieure.

Solenius sait trop bien que ce stratagème ne fonctionnera pas éternellement. Il envisage de déménager à Florence où les paroissiens sont moins maussades. Mais le trajet promet d'être long et périlleux. Il lui faudrait trouver des compagnons de voyage pour rendre son périple sûr. Et si possible pas des tristes sires...

LES BALKANS
L'Enfer dans l'Enfer

Texte par Namik Beciveric

De tous temps, les Balkans ont été le champ de bataille de l'Europe, le carrefour des idées et idéaux, le pays des mines. Pendant l'Âge d'Or, le « trou noir » de l'Europe a été une zone de conflits et de tensions quasi permanentes, le principal point de rencontre de nombreuses doctrines radicales, comme par exemple l'extrémisme islamique qui s'est répandu comme une traînée de poudre au sein de la population bosniaque, de tradition musulmane. Une concentration d'égrégore sans pareille en Europe.

La topographie des Balkans est très particulière. L'intérieur des terres n'est qu'une succession de montagnes, d'une hauteur modeste mais en grande quantité, et de vallées accueillantes. Les routes sont difficiles et serpentent entre les obstacles naturels jusqu'à la nausée. La campagne, constellée de mines dont tout le monde a depuis oublié les emplacements exacts, n'est qu'une luxuriance de forêts et de taillis laissés à l'abandon. Assiégés par une peur invisible mais omniprésente, les habitants cultivent l'isolationnisme et l'autarcie.

La Catastrophe a en quelque sorte cristallisé de façon intemporelle les nombreux conflits en présence. En effet, la prolifération de Millevaux a achevé d'isoler les nombreuses petites communautés fragmentées en coupant les rares routes existantes. En outre, Millevaux a fusionné avec cette contrée gorgée d'égrégore. Les mines, qui sont à présent plus nombreuses que jamais, ne sont plus seulement enfouies dans le sol, mais font désormais partie intégrante de la faune et de la flore. Fruits explosifs, arbres piégés, Noctohyènes kamikazes, telle est la réalité de Millevaux au sein des Balkans. L'enfer au sein de l'enfer, en somme.

Les petites communautés qui survivent tant bien que mal le font dans la terreur et l'isolationnisme absolu. Et comme elles n'ont quasiment plus de contacts entre elles, leurs idéologies respectives peuvent prospérer et coexister en paix, achevant de fragmenter une unité nationale qui est depuis des éons retournée au néant. Le voyageur qui se risque à visiter les Balkans croisera, au

détour de panneaux rouillés portant tour à tour des inscriptions en alphabet occidental, cyrillique et arabe, des regroupements humains hétéroclites qui contrastent avec leurs voisins. L'islam sheitanite y côtoie le catholicisme et le protestantisme, ainsi que de nombreuses autres sectes religieuses. Certaines vallées sont des lieux d'adorations des Déités Horlas, peuplées de caricatures consanguines d'êtres humains, tandis que d'autres revendiquent des valeurs exhumées du passé : Communisme de Tito, nationalisme ultra radical serbe, sultanat turc, et ainsi de suite.

Zagreb
L'Eucharistie Vraie

L'ancienne capitale de l'aujourd'hui disparue Croatie a reçu la visite de Salvatore « le Témoin » Bernouilli, un prédicateur manchot fondateur d'une église hérétique, la Chapelle de l'Eucharistie Vraie. Après plus d'un demi-siècle de souffrances inimaginables, Zagreb n'était plus qu'un fruit pourri prêt à être cueilli par le charismatique évêque. Accueillant avec joie la promesse d'une vie meilleure, Zagreb est devenue un haut lieu de culte du Roi en Jaune et s'est réorganisée en une sorte de théocratie à petite échelle, dirigée par un conclave de cardinaux corrompus qui élisent régulièrement le Hiérophante, le dirigeant de la ville.

La technologie y a régressé jusqu'au Moyen Âge. Les nombreux immeubles délabrés de la ville qui percent jusqu'au soleil timide servent désormais pour les cultures en terrasse. Les cérémonies religieuses sont nombreuses, et font appel systématiquement à des sacrifices humains. Choisies en général aléatoirement parmi la population, les victimes constituent la matière première de l' « Hostie Vraie », immonde manne que le Témoin donne à ses cardinaux et ses favoris pour leur transmettre une partie de la force du Christ en Jaune, notre Seigneur à tous. Bien que cela contribue à instaurer un climat de terreur pure au sein de la population qui gémit sous le joug catholique, cela a malgré tout pour conséquence d'apaiser Millevaux, qui ne dévore pas Zagreb et sa périphérie, permettant aux habitants d'y faire des cultures et des élevages.

Quoique technologiquement arriérée, Zagreb a malgré tout deux

avantages. D'une part, le fait qu'elle soit la seule ville à pouvoir cultiver lui permet d'avoir une population très nombreuse par rapport au reste de la contrée. Et d'autre part, le Témoin a plus d'un rituel maléfique en réserve pour protéger la ville en cas d'agression extérieure.

Belgrade
Le blockhaus solipsiste

Belgrade, la capitale de la Serbie, est probablement la ville qui a le moins subi l'influence de Millevaux. Mais cela n'en a pas fait un lieu accueillant, loin de là. La Catastrophe a permis à une junte militaire de s'emparer du pouvoir et d'y établir un régime radical. Désormais, la ville n'est plus qu'une caserne géante où s'entraînent sans relâche les habitants-soldats, pour endiguer par la force l'emprise de Millevaux.

L'armée, si on peut l'appeler ainsi, n'est qu'une immense horde anachronique vêtue d'uniformes disparates et armées de fusils à demi rouillés de différentes époques. Plusieurs chars soviétiques, pour la plupart immobilisés à cause d'une pénurie d'essence, servent de tourelles ici et là, et sont couverts par des batteries d'artillerie.

La ville entière est devenue une sorte de base militaire ayant peu à peu perdu toute humanité. Des panneaux en cyrillique portant des indications évocatrices, comme *Complexe Staline IV,* parsèment les ruelles glauques. Les cadavres et tout ce qui est de près ou de loin organique finissent invariablement dans des broyeuses qui recyclent le tout en une bouillie ignoble, principale nourriture locale. Les femmes sont parquées dans des chambres de reproduction et gavées de médicaments pour supporter des grossesses ininterrompues. Leurs partenaires sont choisis pour permettre le meilleur brassage génétique, et à leur naissance, leurs enfants leurs sont retirés pour être endoctrinés dès leur plus jeune âge à devenir des machines à tuer. Les handicapés, et une proportion non négligeable d'enfants féminins finissent dès leur naissance dans les broyeuses, permettant d'avoir une proportion d'environ 1 femme pour 5 hommes. Pour l'insubordination, le vol, et n'importe quel autre crime du genre, il n'existe aucune peine autre que l'exécution sommaire et immédiate.

Pour l'instant, Belgrade arrive tant bien que mal à tenir face à Millevaux, grâce à sa discipline de fer et à sa technologie avancée, qui lui permet de déminer et défricher au fur et à mesure l'avancée de la forêt. Mais la raréfaction des ressources, comme l'énergie ou les munitions, amorce son déclin programmé. Incitant de plus en plus ses dirigeants à braver les interdits anciens et à exhumer du plus profond des entrepôts souterrains les « artefacts soviétiques interdits ». Des artefacts portant des symboles synonymes de radioactivité...

Sarajevo
Le purgatoire sheitanite

Sarajevo, l'ancienne capitale de ce qui fut la Bosnie-Herzégovine, est devenue bien avant la catastrophe un lieu important de l'Islam en Europe. La catastrophe n'a fait qu'y adjoindre l'adjectif « sheitanite ». Désormais véritable cœur de Millevaux au sein des Balkans, Sarajevo a fusionné avec la forêt en une cité cauchemardesque, où les lianes carnivores enserrent les mosquées innombrables, où le poison des plantes suinte à flots, où les fleurs putrides émettent des fragrances hallucinogènes qui plongent les habitants dans l'aliénation perpétuelle. Les muezzins hurlent à toutes heures du haut des minarets des sons incohérents avec leurs voix inhumaines tandis que les créatures les plus étranges se pavanent dans les rues. Au détour des ruelles agencées en un inextricable labyrinthe, charniers ou orgies sataniques sont monnaies courantes. De temps à autres, de longs tentacules surgissent des zones d'ombres et happent en un cri de terreur un infortuné de passage, ou bien des rostres constellés d'une myriade de petites bouches de sangsues surgissent d'entre les pavés pour empaler, comme par caprice, un passant malchanceux. D'immenses yeux ornant des protubérances de chair agrégées aux bâtiments observent en silence le spectacle ambiant, faisant planer sur tous le regard satisfait des Déités Horlas. Des harems faits d'ossements humains abritant les créatures les plus débauchées qui puissent se concevoir, des fontaines de sang abreuvent des enfants nés corrompus qui jubilent d'un rire troublant, et tout ce que la démence totale peut générer d'horreurs achève de compléter ce qui est certainement devenu l'Enfer sur Terre.

Arpenter les rues de Sarajevo, c'est connaître la parfaite folie.

La Horde des Mutilés

De temps en temps dans les Balkans, lorsqu'on tend l'oreille vers la forêt, on peut entendre une explosion lointaine. Elle signifie qu'un autre fou vient de payer chèrement son incursion dans la forêt. Mais aussi étonnant que cela puisse paraître, il existe des gens qui osent braver les dangers de la nature et y voyager en tant que nomades. Ces gens, ce sont les membres de la Horde des Mutilés.

Il est rare qu'une mine soit mortelle sur le coup. La plupart du temps, la victime perd un bras ou une jambe, et meurt de la perte de sang suite à une longue agonie. Mais il est possible malgré tout de la sauver, et c'est ce qu'a fait Vuk Rustovic pour fonder l'unique groupe nomade connu à ce jour dans le Balkans. Grâce à une décoction dont lui seul a le secret et qu'il administre aux victimes, ce vieillard dément peut faire repousser les membres perdus. D'une certaine façon. En effet, le breuvage ignoble permet bien une régénération extraordinaire, mais les membres qui repoussent sont, au mieux, grossiers et difformes. Deux bras gauches, ou une jambe avec les articulations inversées sont ainsi monnaie courante au sein de la Horde. Et il semblerait qu'à force de boire la décoction, ces mutations s'aggravent. Les vétérans de la Horde, ceux qui ont perdu un nombre innombrable de bras et de jambes, ont désormais en guise de membres des pattes porcines, des pinces de crabes ou bien des tentacules. Rustovic, quant à lui, n'a absolument plus rien d'humain, et se cache dans un grand palanquin porté par ses fidèles les plus proches.

La Horde des Mutilés provoque généralement crainte et dégoût partout où elle passe, mais la difficulté à survivre avec un bras ou une jambe en moins pousse bien souvent des malheureux à rejoindre leurs rangs, qui grossissent sans cesse. Pour l'instant, la Horde erre dans les Balkans, recrutant de plus en plus de membres parmi la population meurtrie, et ne semble pas avoir d'objectifs précis. Du moins, en apparence.

LA GRÈCE
Le Pays Oublié

Quand les lettrés parlent des nations émergentes en Europe, ils oublient souvent de parler de la Grèce. Pour beaucoup, il n'y a plus là-bas que des bergers et des pêcheurs. Des vastes plages couvertes de varech et des montagnes escarpées. Des chapelets d'îles nues et des ruines qui dorment sous la roche.

C'est en grande partie vrai. La population locale n'a aucune velléité nationaliste et vit au jour le jour, en autarcie. Quelques villages à flanc de falaise, écrasés de soleil et de végétation. Des conseils de citoyens répartissent les tâches quotidiennes : Construire un abri, fouiller une épave, se protéger d'un prédateur. Parfois, un pope orthodoxe pour ceux qui se posent à tout prix des questions. Et dans quelques cavernes, un vieux philosophe qui radote et vit dans une barque. Ces gens n'ont qu'une préoccupation. Que le reste de l'univers les laisse tranquilles. La coutume dit : Si un étranger pénètre dans l'enceinte d'un village, il faut que trois villageois au moins puissent le reconnaître et dire son nom. Sinon, il est banni ou exécuté. La coutume dit aussi : On t'a assigné une place dans le monde. Ne cherche pas à savoir ce qui se passe au-delà. Quitter son domaine est une folie, et revenir ensuite une folie pire encore. Surtout si on ne vous reconnaît plus...

Cela ne signifie pas que la vie soit tranquille. La terre et la mer sont aussi rudes qu'ailleurs et prélèvent chaque année leur tribut de victimes. Mais le grec avisé ne cherche pas à savoir si l'herbe est plus verte ailleurs. Aller au village voisin capturer une femme pour la marier de force est déjà une grande expédition en soi.

Si la Grèce ne s'intéresse pas à l'extérieur, l'extérieur s'intéresse à la Grèce, et à sa position stratégique sur la Mer des Tyrans. Les carthaginois y ouvrent des comptoirs, les vénitiens et les turcs y font escale, les barbares des Balkans y implantent des criques de pirates. Mais les grecs n'apprécient pas ces intrusions et mènent une farouche guérilla contre les comptoirs, incendient les bateaux, assassinent des capitaines, empoisonnent des estuaires.

Mais tôt ou tard, les migrants seront plus nombreux et plus puissants.

Ils bouleverseront l'équilibre et pourquoi pas, seront à l'origine d'une nouvelle nation grecque à la puissance maritime inégalée.

Le Mont Olympe
Le domaine interdit

Le Mont Olympe et la chaîne de montagnes qui l'environne ont grandi de mille mètres suite aux séismes de C-Day. Constamment plongé dans la brume, le Mont Olympe est un lieu interdit. C'est le domaine des Dieux, et quiconque s'y aventure sera foudroyé. Les Grecs croient dur comme fer à cette légende. D'ailleurs, les rares idiots qui ont tenté l'expédition ne sont jamais revenus.

La réalité n'est pas si éloignée.

Un Dieu a bien élu domicile dans cette montagne : L'Archonte, Déité Horla de la Technologie. Avec lui, une centaine de Corax servant la Voie du Bouc, et leurs serviteurs humains capturés pendant leur enfance et élevés pour vénérer l'Archonte. Ils ont construit un vaste complexe technologique, afin d'assouvir le rêve de l'Archonte : Mettre l'électronique et la robotique au service de la corruption.

Manipulations génétiques, conceptions d'armures mecha, recherche du Cyper Noir, androïdes Horlas et cultures de symbiotes sont au programme. Un ordre nouveau est en marche, dans le plus grand secret. Un ordre où les Horlas, affranchis de leur aversion pour la technologie, domineront le monde entier.

En attendant, les Corax prennent leur envol sous forme de corbeaux, vérifient que les bergers des contreforts ne s'aventurent pas trop près de leur antre, puis s'élancent vers les quatre coins de l'Europe, à la recherche d'artefacts pour combler leur passion d'expérimentation.

Nikos Nikolodeïs
Pasteur imprudent

Nikos Nikolodeïs fait paître ses brebis sur les contreforts du Mont Olympe. On le dit aussi fort que simple d'esprit. Nikos pense surtout que les autres bergers sont des froussards et des paresseux, entassant leurs troupeaux dans la vallée alors que l'herbe est plus verte en altitude.

L'autre jour, il a vu un corbeau jouer avec un objet brillant. Il a chassé l'animal pour lui dérober l'objet. C'était une gemme blanche avec un ver noir qui remuait à l'intérieur. Depuis, Nikos le porte en pendentif, comme porte-bonheur. Mais chaque soir, de plus en plus de corbeaux planent au-dessus de son campement. Nikos sent qu'il devrait leur rendre l'objet. Mais alors, qui lui portera bonheur ?

L'EMPIRE OTTOMAN
La Patrie de la Corruption

Miasmes. Putréfaction. Dégénérescence. Foisonnement. Jamais les terres de l'Empire Ottoman n'ont été aussi atteintes par la corruption. La jungle engloutit les villes, les montagnes, les plages. Comme les Sept Plaies d'Egypte. Avec l'assentiment de la population, sheitanite pour la plupart. Les bourdonnements des criquets font plus de bruit que n'importe quelle industrie. La vase des marais a remplacé les fleuves. Les lianes et les lichens étouffent tout ce qui n'est pas assez gros ou pugnace. Le soleil lui-même semble couvert de mousse. La chaleur rend les gens fous et l'humidité fait pousser le chiendent à une vitesse insensée.

Et pourtant, l'Empire Ottoman est le territoire le plus peuplé et le plus militarisé d'Al-Milval. Une puissance théocratique qui ambitionne de tout balayer sur son passage. Croître vers l'Ouest à la conquête d'espace vital, de nouvelles terres à polluer. Proclamer le Djihad Sheitanite. Et marquer l'Histoire. Faire tomber Vienne l'arrogante, Rome la décadente, Carthage l'insolente, Jérusalem la déchue. Et apporter à tous les millevaliens l'illumination du Sheitan. Faille-t-il pour cela tout piller, tout brûler, tout tuer. Pour qu'un homme nouveau renaisse de la décomposition, avatar du Sheitan et de l'Ange Gabriel. Pour que les Dix Mille Sourates soient accomplies. En attendant, l'Empire Ottoman se prépare. Forge des armes, trempées dans l'ichor et l'hémolymphe des Horlas. Enrôle tout homme valide pour cinq ans de service militaire. Empale des voïvodes résistants de Valachie. Infiltre l'Hérésie Sheitanite dans le continent par l'enclave de Sarajevo. Fait couler du plomb fondu dans les bouches des émissaires florentins. Envoie des espions à tête de cafard au Royaume de Sion.

Mais si l'Empire impose la crainte à ses voisins, il les attire également. Les navires turcs trafiquent des marchandises d'Orient, depuis les tunnels de contrebande de la Mer Caspienne, jusqu'aux ports de la Mer des Tyrans. Des imams viennent en ambassade à Rome, à Carthage, à Vienne même. Négocient des traités. Endorment la méfiance. Préparent le mouton à la morsure du loup. Car toutes les devises engrangées par le commerce maritime nourrissent la puissance militaire sheitanite, et les riches commerçants vénitiens ne devraient pas être surpris le jour où on leur enfoncera dans le

ventre l'épée dont ils ont eux-mêmes vendu l'acier.

L'Assemblée des Ayatollahs

Soixante-dix sept ayatollahs sheitanites, comme les soixante-dix sept anges du Ciel, président la destinée de l'Empire. Délégant les affaires courantes au Sultan, ils s'occupent de stratégies de conquête, définissent la morale, et matent les communautés non sheitanites. Bien que les Soixante-dix sept soient pour la plupart des fripouilles, des bourreaux ou des fous, ils semblent maintenir une grande cohésion. La légende raconte que le Sheitan en personne leur implante un symbiote Horla pour canaliser leur libre arbitre. Pourtant, les imams ne se privent pas de comploter entre eux. Mais si l'un d'eux poussait la trahison trop loin, il paraît que le symbiote détruirait son cerveau, et il serait aussitôt remplacé par un imam plus zélé.

Istanbul
La Putride Porte

Ainsi parlait le prédicateur bosniaque Arno Sedlacek avant de se pendre avec ses propres tripes : « Quiconque veut comprendre l'Hérésie Sheitanite doit se rendre en pèlerinage à Istanbul ! »

Étalée sur la gigantesque bande de terre qui fut jadis le Détroit du Bosphore, Istanbul grossit d'année en année comme une tumeur. Métastases de bidonvilles qui s'enfoncent dans la forêt, verrues portuaires qui lèchent la Mer Noire et la Mer des Tyrans, noyau-capitale de basalte, de jungle et de torchis. Au sommet des ziggurats couvertes de lierre, des muezzins chantent en langue putride. Pavée d'insectes et de champignons, la Basilique Sainte-Sophie, redevenue une mosquée, convie les fidèles à l'orgie.

Les pèlerins les moins adaptés portent des masques à gaz pour supporter la puanteur méphitique de la ville. Les rues sont grouillantes de lichens, de vers et d'excréments. Sur les places publiques, des exaltés Horsains font des lectures publiques du *Nécronomicon*. Des Mères Truies s'accouplent avec de jeunes éphèbes. Des femmes cachent leur monstruosité sous leur burqa.

Dans les souks de la ville, on parle quinze langues différentes, et des étrangers audacieux achètent des marchandises écœurantes. Une sanie jaunâtre coule dans des hammams qui abritent des noces saphiques. Aux terrasses, on mange des chiens, des mouches et des enfants mort-nés. Mais jamais de porc, animal sacré. Des boucs et des vaches vagabondent en liberté. Ils n'appartiennent à personne, et tout le monde peut les abattre et s'en repaître sur place. Tout est permis. Meurtre, fornication, perversité. Et les citoyens s'en donnent à cœur joie, éventrant leur prochain, au moindre prétexte, sans haine et sans logique. Des enfants courent dans les rues, à la recherche de nourriture, capable des choses les plus viles pour survivre. La plupart ont été abandonnés à l'âge de deux ou trois ans, la notion de famille étant abolie par l'Islam Sheitanite.

Istanbul est la capitale de l'Enfer. Un Enfer joyeux qui célèbre chaque jour la corruption.

Abmin Abd-Al-Jafad
Le Messie

On ne sait rien de la jeunesse d'Abd-Al-Jafad. Un beau jour, il est apparu dans Istanbul. Ces traits étaient manifestement arabes. Nul ne sut dire s'il l'avait jamais vu auparavant. Cependant, sa beauté et sa dignité lui donnaient un air familier. Sa longue barbe, sa silhouette d'ermite en robe beige, inspiraient le respect. Bien qu'il ne fut pas imam et n'ait jamais prétendu l'être, il commença à prêcher la Parole du Sheitan. Il annonçait une nouvelle ère de communion avec la Terre. L'Hérésie Sheitanite n'était qu'un prologue à une plus grande compréhension du monde. Les fidèles ne devaient plus se contenter d'accueillir la corruption, ils devaient l'attirer. « Je suis humble car ces paroles ne sont pas les miennes. Elles sont celles de l'Ange Gabriel, d'Allah et du Sheitan. Je ne suis pas une destinée. Je suis juste les ordres divins. ».

« Contemplez l'œuvre du Sheitan et réjouissez-vous. Accueillez la dégénérescence car elle est votre avenir. Ne craignez pas la corruption, car elle est la pureté originelle. Elle est la voix de l'harmonie. Elle est la chair de votre amour. Notre foi est la seule vraie foi parce qu'elle vénère le seul Dieu qui existe et nous prouve chaque jour sa présence. »

Deux phénomènes assurèrent le succès de ce Messie autoproclamé. La ferveur de ses discours et son don surnaturel pour se faire vénérer.

De fait, on dit que nul ne peut l'approcher sans se mettre à l'aimer profondément. Et nul ne peut l'aimer sans tout abandonner derrière lui pour le suivre à genoux, pour écouter et appliquer son enseignement.

Abd-Al-Jafad passe ses nuits à méditer, et autour de lui des dizaines de milliers de fidèles campent et s'endorment dans l'espoir d'épier ses rêves. Et tous les jours, par tous les temps, Abd-Al-Jafad arpente les rues d'Istanbul et les contrées alentours, et tous ses fidèles le suivent, le serrent presque à l'étouffer, et dans chaque rue que le cortège traverse, hommes et femmes sautent des fenêtres pour rejoindre le Messie.

Et ainsi dans une procession sans fin qui rassemblera peut-être un jour tout l'Empire Ottoman, puis le monde entier.

Les Soixante-dix sept ne voient pas l'influence de Jafad d'un bon œil. Ses enseignements parlent juste de rejoindre la foi sheitanite comme un biais vers une nouvelle humanité, ils ne parlent ni de guerre ni de répression, ni de grandeur. Les Soixante-dix sept attendent un message d'Allah, en vain. Ils palabrent depuis des mois sur le moyen de le vaincre sans déclencher une guerre civile. D'autant plus ardu que Jafad est réputé immortel On dit que son corps est fait de corruption pure, on dit que son cœur est le Cypher Noir... En attendant, les Soixante-dix sept affichent un soutien de façade, mais se rongent les sangs à savoir que même les haschischins des Royaumes Mèdes n'ont pu en venir à bout...

Kuzey le Manchot
Récupérateur de cadavres

L'hystérie collective autour du prophète Abd-Al-Jafad a créé de l'emploi. Kuzey le Manchot collecte les cadavres que le cortège messianique laisse sur son passage. Ils sont nombreux, les fidèles, à finir piétinés par leurs frères de foi. Kuzey suit derrière et les entasse dans sa charrette, direction les charniers à ciel ouvert en dehors de la ville. L'écot que lui verse les autorités pour ce service n'est qu'une faible partie de son revenu. Équipé d'un sécateur,

de ciseaux à étoffe et d'une tondeuse à cheveux, Kuzey récupère tout ce qu'il peut sur ses « passagers » avant de les conduire à leur dernière destination.

« Le blasphème m'a rendu riche. », rit-il souvent de son unique dent.

Samarqand
Le dernier bastion rebelle

La Mer Caspienne, deux fois plus réduite qu'au XXème siècle, salée à mourir. Samarqand, perle septentrionale de l'Orient. Aux confins de l'Empire. La Samarqand historique est situé bien plus à l'est, en Ouzbékistan, derrière le Mur de la Honte. Cette Samarqand en Al-Milval est entièrement le fruit de l'égrégore, de l'espoir d'évasion, du regard vers l'Est.

Une cité froide, grandiose. Fardée d'arabesques et de toits en bulbes. Des rues trop larges pour ses quelques habitants. Ici, l'autorité sheitanite ne s'exerce plus. Kurdes, nestoriens, arméniens, hébreux, s'y sont réfugiés. Les quelques slaves qui en trouvent l'accès sont accueillis sans méfiance, mais sans chaleur. A l'horizon, enchâssé dans les montagnes ou baignant dans la Mer Caspienne, le Mur de la Honte. Et derrière, peut-être un monde meilleur.

On dit qu'à cet endroit, des tunnels de contrebande passent sous le Mur, des postes de radio permettent de communiquer avec l'Extérieur. Mais ces équipements sont connus seulement de quelques initiés.

On dit aussi que des hébreux américains parviennent à parachuter des vivres et du matériel.

On dit beaucoup de choses. Si un étranger pose trop de questions, on risque fort de l'envoyer trouver des réponses six pieds sous terre...

Parce que ces mosquées poussiéreuses où l'on célèbre discrètement l'Islam originel, ces maisons de terre cuite et ses habitants vêtus de noir, ces cavernes chargées d'icônes, abritent le quartier général de la résistance civile à l'Hérésie Sheitanite.

Difficile de comprendre comment la Fratrie Aleph tient encore le coup. Peut-être que son chef, Mosché Brandt le Néandertal, a vraiment les pouvoirs surnaturels qu'on lui prête. Peut-être parce que l'Hérésie Sheitanite est allé si loin qu'il s'en trouvera toujours pour la combattre.

Pour avoir persécuté toutes les autres religions, les Soixante-dix Sept Ayatollahs ont fini par toutes les liguer contre eux. Chrétiens, hébreux et paganistes, tous ceux qui ont survécu ont pris le maquis. Et beaucoup sous la bannière de la Fratrie Aleph, mouvement de résistance œcuménique. Idem pour les idéologies politiques. La Fratrie les regroupe toutes. Qu'on se réclame de Mustafa Kemal, de Massoud ou de Staline, on est unis dans la guérilla. Qu'importe la main qui presse la gâchette de l'AK-47 si elle est braquée sur Istanbul.

Dans les cavernes aménagées par Brandt, on entasse lance-roquettes, jeeps et explosifs. On se cache, on se prépare, on patiente. Pour le jour où les martyrs d'Aleph écriront de leur sang une nouvelle histoire pour la Turquie.

LE ROYAUME DE SION
La Promesse Insoluble

« Si l'œil pouvait voir les démons qui peuplent l'univers, l'existence serait impossible. »
Le Talmud

Comment l'ethnie palestinienne a-t-elle disparu de la Terre Promise ? Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'Histoire, mais ils n'ont rien écrit du tout.

Les israéliens n'en parlent pas, ne se souviennent pas. Aujourd'hui, les autres peuples représentent à leurs yeux un danger, un mystère.

Le Talmud actuel leur rappelle que « Yahvé a donné le désert aux douze tribus d'Israël. Il est leur bouclier et leur tentation. ». En effet, le désert isole Israël de ses belliqueux voisins, et en effet il l'isole de la corruption. Mais chaque jour le désert apporte son lot d'étrangers et de conspirateurs. A son rythme, patient et décidé, il charrie sur Jérusalem les illuminés en quête de flashs mystiques et de révélations. Pèlerins à la recherche du Tombeau du Christ, agents azazélites, espions ottomans.

Jérusalem
Cité du Temple, Cité du Chiffre

Cité labyrinthique, cité de poussière et de pierre, cité trois fois sainte. L'érosion a débarrassé Jérusalem de ses oripeaux modernes et l'a replongée dans une antiquité de façade. Cité des hébreux, déambulant sous ses arcades et dans ses ruelles sans fin.

Ici, les rares goys se savent observés à chaque instant et savent que jamais ils ne seront des leurs.

Jérusalem, cité sans violence, cité secrète. Il semble qu'il ne s'y passe rien, alors qu'en réalité il y règne une effervescence religieuse, politique et technologique.

Jérusalem est aux mains des Gnomes. Plus nombreux que partout ailleurs, ils façonnent chaque aspect de la société.

La Knesset

En théorie, le Royaume de Sion est une théocratie. Le Roi de ce Royaume n'est autre que Yahvé lui-même. Mais le conseil des rabbins n'a qu'un rôle consultatif. La Knesset détient le véritable pouvoir. Assemblée populaire élue par les hébreux (les goys n'ont pas le droit de vote), elle s'occupe en priorité d'encadrer les colonies, d'aménager le territoire et de prendre les décisions en matière de sécurité intérieure.

Le Mossad

Recevant ses ordres de la Knesset, le Mossad n'a pas d'existence officielle. Mais ses responsabilités sont d'envergure, puisqu'il assure l'espionnage et le contre-espionnage. Le Mossad surveille les activités des nations voisines (Carthage, l'Empire Ottoman et la Florence), infiltre leur état-major, et veille à ce que les espions étrangers sortent du Royaume les pieds devant.

Jezabel Bar-Khobah
Agent du Mossad

Au Royaume de Sion, nombreux sont les Gnomes dépourvus de malformations congénitales. Jezabel en fait partie. Fille d'un des hauts gradés de l'Agence et d'une conceptrice de machines à différences, elle semble disposer de tous les atouts. Beauté, agilité, intelligence... À grandes promesses, grandes ambitions. Son père l'a entraînée depuis sa prime enfance pour qu'elle devienne un exceptionnel agent de terrain. Les résultats ont été au rendez-vous. Jezabel débute seulement au Mossad, mais elle est déjà redoutable en krav-maga, experte en renseignement, incollable en sciences ésotériques. Seule ombre au tableau : Jezabel a le sentiment confus de ne pas être à sa place, d’être destinée à autre chose qu’être un simple rouage dans la machinerie froide du Mossad. Sans identité. Sans vie privée. Sans idéal à soi.

Sa dernière mission l'amène aux confins du désert, espionner une tribu de bédouins. Quand elle observe leur campement avec ses jumelles ésotériques, les auras qu'elle aperçoit ne lui disent rien qui vaille... Il fait si chaud, depuis quelques jours, l'horizon n'est qu'une masse tordue, d'où on voit émerger des silhouettes noires... Et cette rumeur... Azazel...

Le labyrinthe

Il ne reste pas grand chose de la Jérusalem moderne. Les édifices qui avaient survécu à C-Day furent rasés et la ville fut entièrement reconstruite avec des matériaux anciens, selon les plans originaux, qu'on attribue à Yahvé lui-même. Ses plans furent ensuite déclarés perdus. L'explication sous-jacente est un secret bien gardé, puisque la théocratie punit de mort quiconque tenterait de cartographier ou de survoler la ville. Cette nouvelle Jérusalem est un immense labyrinthe de ruelles, d'escaliers et d'arcades. On y croise des femmes drapées dans des vêtements noirs, des prédicateurs à moitié fous, des apothicaires qui vous proposent des marchandises illégales venues du désert. Seules quelques grandes places et édifices saints comme le Mur des Lamentations et le Temple offrent des points de repère stables. Il est très facile de se perdre pour les rares étrangers à qui on permet de franchir le seuil de la Ville Sainte. Même les riverains ne s'aventurent guère en dehors de leurs quartiers de prédilection.

Néanmoins, ce dédale, chaotique en apparence, suit une grande rigueur mathématique que la théocratie a choisi de masquer. Le Chiffre et le Verbe sont ainsi les deux grandes vertus cardinales de Jérusalem, ville de religion, de mathématiques et d'ésotérisme.

Les Mathématiciens Ashkénazes

L'importante communauté ashkénaze compose des collèges de rabbins philosophes qui s'attellent à élucider le grand mystère de la Kabbale : déchiffrer le code numérique de la Torah, et connaître ainsi la vraie parole de Dieu.

Ce projet, entamé depuis des siècles, a connu un net regain depuis Al-Milval. En effet, les ashkénazes veulent comprendre le sens de l'épreuve que Yahvé envoie au peuple d'Israël en le plongeant au milieu de la tourmente

d'Azazel. Ils savent également que le temps leur est compté. Les forces d'Azazel peuvent à tout moment corrompre définitivement le cœur des hommes, et c'en sera fini du Peuple d'Israël.

Le temps presse d'éviter la catastrophe divine en décryptant le message de Yahvé contenu dans la Torah. C'est ainsi que les rabbins ashkénazes, soutenus par la théocratie, sont devenus les plus grands spécialistes d'Al-Milval en numérologie et en mathématiques.

Leurs besoins en puissance de calcul les a mené à mettre au point des machines à différences, immenses calculateurs à engrenages dérivés du mécanisme d'Anticythère. Ces automates de calcul paraissent certes rudimentaires par rapport aux ordinateurs de l'Âge d'Or, mais ils sont plus rustiques et plus simples à fabriquer. De surcroît, leurs performances s'améliorent chaque jour et les ashkénazes ne se sont jamais sentis aussi proche du but.

La principale menace reste le sable du désert, qui peut gripper et éroder les rouages. Les ashkénazes y voient d'ailleurs une contre-attaque d'Azazel. Mais ils développent des cuirasses qui finiront par protéger efficacement les machines à différences. Ils parviendront bien un jour à déchiffrer le code suprême caché au sein de la Torah, le véritable nom de Dieu, le Cypher Blanc, invincible formule de magie blanche qui éradiquera la menace d'Azazel.

À moins que les ashkénazes se dispersent et cèdent aux démons de la curiosité et de la puissance personnelle. Ainsi, certains ont entrepris de détourner les machines à différence de leur usage premier pour imprimer le contenu de consciences humaines sur des rouleaux en hébraïque. Exercice qui semble primordial dans la conservation de la sagesse et promet des applications extraordinaires auprès des maîtres golemistes. Mais l'énergie employée dans ce projet annexe nuit à la recherche sur le Cypher Blanc, et l'idée de combiner les deux n'est autre que pure démence qui conduirait l'univers à sa perte.

Rabbi Ismaël Aphelion
Historiographe de la Kabbale

Bien que brillant mathématicien et théologien, le rabbi Ismaël ne travaille pas directement sur le décryptage de la Torah. C'est un privilège qu'il s'est vu interdire, n'étant pas de l'ethnie ashkénaze.

En revanche, il a pu obtenir le poste d'historiographe de la Kabbale, c'est-à-dire qu'il compile les archives relatives à cette pratique ésotérique, et étudie la biographie des historiens de la Kabbale.

En le reléguant à étudier l'histoire de l'histoire, les ashkénazes ont cru pouvoir empêcher le Rabbi Ismaël d'avoir accès au Cypher Blanc. Mais en réalité, ils pourraient bien lui en avoir donné la clef.

Rabbi Ismaël s'est penché sur le lien qui existe entre la Kabbale et la reconstruction de Jérusalem. Il a compulsé des antiques rouleaux et les cartes perforées les plus récentes. Derrière le flou concernant la perte du plan de Jérusalem, il a pu comprendre. En recoupant des informations de sources multiples, il a compris que les architectes de la Nouvelle Jérusalem étaient des kabbalistes et qu'ils demandèrent à être emmurés vivants une fois leur œuvre accomplie. Il comprit que le secret autour des plans était une affaire d'état.

Il arpenta encore et encore la Ville Sainte, de fond en comble. Et enfin la vérité lui sauta aux yeux. Des kabbalistes étaient déjà parvenus à extraire de la Torah le code du Cypher Blanc. Ils s'étaient servis de cette formule pour bâtir la nouvelle Jérusalem, pour qu'ainsi elle soit protégée de l'influence d'Azazel. L'Etat hébreu craint que ce secret soit divulgué et éliminera quiconque s'en approchera.

« Folie ! », pensa le Rabbi Ismaël. Si le Cypher Blanc était dévoilé au monde, sa formule pourrait être dupliquée à l'infini. Et le monde entier serait guéri de la corruption ! Ismaël a pris sa décision. Il doit cartographier Jérusalem, quoiqu'il en coûte, et ensuite trouver un mathématicien qui puisse passer ce plan au crible des machines à différences et calculer les coordonnées du Cypher Blanc. Ismaël sait que la mort l'attend s'il ne se montre pas discret. Mais la formule magique qui éradiquerait la corruption de ce monde en vaut le prix !

Golems et automates

La recherche des mathématiciens sur la Torah n'a pas produit que de vaines théories. Elle a prouvé que certaines combinaisons numérologiques pouvaient insuffler la vie à la matière inerte. Des caractères hébraïques qui éveillent la glaise et la soumettent à son maître. D'autres qui l'éteignent à jamais. En travaillant sur des rouleaux kabbalistiques importés de Prague, les rabbins ont redécouvert le secret des Golems.

Certains consacrent leur vie à la fabrication de golems et d'artefacts-golems. Ce sont les maîtres golemistes, travaillant la glaise, le cuir, la viande et le métal pour en extraire l'étincelle de vie primordiale. Grossières statues de bronze, armures chargées de bobines tesla ou sceaux doués de parole, les golems se présentent sous de multiples formes.

Jusqu'à présent, tous sont censés être au service de la théocratie du Royaume de Sion, mais les demandes extérieures sont très pressantes. Il est envisageable qu'un jour un maître golemiste cède aux sirènes de l'or et du pouvoir et accepte de faire un golem pour un profane. On suppose également que la technologie golemiste a déjà échappé au seul contrôle des rabbins. On murmure même que des sorciers azazélites s'en seraient emparés pour construire de terribles golems de magie noire. Enfin, il faut ajouter que la technologie golem se perfectionne pour donner vie à de véritables automates d'acier et de rouages, de fragiles machines à l'effigie d'humains ou d'animaux, qu'on emploie comme courtisans, animaux de foire ou espions. La théocratie, craignant tous les débordements possibles de la part des maîtres golemistes, envisage sérieusement de déclarer l'anathème sur cette technologie. Mais si elle s'y décide trop tard, trop de golems et de golemistes dissidents seront libres dans la nature...

Les Occidentaux à Jérusalem

Le Royaume de Sion a beau cultiver l'isolationnisme, il n'est pas entièrement hermétique aux influences occidentales. Bien que toutes les surfaces agraires disponibles soient irriguées et cultivées, le désert continue à progresser, menaçant l'autonomie du Royaume qui doit recourir à l'importation en attirant des caravanes marchandes. Nombreux sont les goys à avoir vu dans le Royaume un moyen de passer vers l'Extérieur, et qui se sont retrouvés bloqués à Jérusalem, parfois depuis des générations.

Aucune religion n'y étant officiellement interdite, on y trouve aussi des réfugiés de Carthage et de l'Empire Ottoman. Enfin, l'Église Chrétienne Nestorienne est très présente, faisant de la chrétienté la deuxième religion du Royaume. Le Vatican est même parvenu à un accord avec la Théocratie qui autorise la présence de plusieurs Commanderies de Templiers. Ce sont les yeux, les oreilles et souvent les bras armés du pouvoir catholique. Les soupçons d'accointance du Pape avec les azazélites nuisent cependant à la réputation des Templiers, qui envisagent de se désolidariser du Vatican et servir leurs intérêts propres.

Père Joseph de Saint-Lac
Templier défroqué et messie d'un temps nouveau

Père Joseph de Saint-Lac, templier originaire d'Axe-en-Vengeance, était le correspondant du Vatican au sein du Crach templier de Jérusalem. Il était en relation avec un émissaire de la Sainte Congrégation pour la Doctrine de la Foi, Aguirre de Carnac, un homme sec, au teint maigre et pierreux, qui n'avait retenu du Nouveau Testament que l'Apocalypse de Saint-Jean. Aguirre de Carnac fit comprendre à Saint-Lac que partout en Europe, des voix s'élevaient pour prôner l'excommunication de son ordre, jugé trop puissant et coupable de simonie. Si les templiers voulaient le soutien du Vatican, Saint-Lac devrait suivre ses directives.

Le moine combattant, habitué à la vilénie et aux batailles perdues, s'attendait à ce que Carnac lui confie des missions délicates, mais se résigna à accepter le marché. « Dans une synagogue en ruines, des juifs dissidents vivent en communauté avec des arabes. Ils sont rassemblés autour d'un jeune garçon qu'ils appellent le Vainqueur de Daath et qu'ils idolâtrent tel le Veau d'Or. Tu devras tuer ce garçon qui est l'esclave du Malin. Tue-le et apporte-moi son cœur et son cerveau pour que les savants de la Congrégation puissent l'étudier. Fais-le et l'avenir de votre Ordre sera garanti. Dérobe-toi à tes obligations et notre Saint-Père Innocent XVIII accusera le Temple de pratiquer la pédérastie et de donner des sacrements aux animaux. Alors tous tes frères brûleront sur le bûcher comme des catins. »

Le Père Joseph avait-il la possibilité de résister à ce chantage ? Il pensa

faire ce qui était le mieux pour sa communauté. Le soir venu, il s'abîma dans sa prière, recommandant son âme à Dieu, l'interrogeant sur la légitimité de ses actes. Il passa ensuite deux heures à affuter la lame de son épée, qui avait frappé des mauresques au siège de Samarqand, tué de monstrueux gibiers dans l'épaisse Forêt d'Orient, adoubé des martyrs et des salauds à la recherche du Tombeau du Christ. Il trempa son acier de Damas dans l'eau bénite et embrassa sa lame. Puis se mit en route.

La synagogue en ruines était silencieuse quand Joseph y parvint. Tout le monde dormait, à même le sol. Hommes, femmes, enfants juifs et arabes assoupis les uns contre les autres.

Même les gardes s'étaient abandonnés au sommeil, près des feux. Au milieu de tous, un jeune enfant était assis. Il avait les yeux laiteux d'un aveugle.

« Approche, Joseph de Saint-Lac. Je t'attendais. Mes compagnons sont rassemblés autour de moi pour écouter mes enseignements. Ils dorment pour que tu n'aies pas à leur ôter la vie.
- Comment sais-tu mon nom ? Sais-tu la raison de ma venue en ces lieux ?
- C'est inscrit dans ton âme et les Saintes Écritures. Sache que je t'absous pour ce que tu vas commettre. Je sais que ton cœur est pur et que tu n'es qu'un instrument. J'ai prié pour le salut de ton âme. Prieras-tu pour la mienne ?
- Entendu. Prions un instant. Ensuite, j'accomplirai mon devoir. »

Quelques heures plus tard, le Père Joseph reprit ses esprits. Au pied de la tour sinistre qui abritait la Congrégation. Il était trempé de sueur. Dans ses bras, il tenait un linge avec le cœur et le cerveau de l'Enfant. Ils ne saignaient pas.

Aux créneaux de la tour, il aperçut Aguirre de Carnac discutant avec deux étrangers en capuches. À la faveur des premiers rayons de l’aube, Joseph eut la stupeur de constater que ces deux étrangers avaient un visage d'insecte.

Le Templier poussa un long cri.

Aujourd'hui, on peut trouver Joseph sur la Place des Prédicateurs, à

Jérusalem. Ses cheveux et sa barbe sont hirsutes, son ancienne tenue de Templier est devenue une loque inidentifiable. Il se tient au milieu des fous qui professent une interprétation nouvelle du Talmud et des charlatans qui vous vendent la recette d'un aliment kasher qui soigne aussi bien les troubles intestinaux, la gangrène et les trous ouverts dans l'âme.

Joseph se sait traqué. Il compte les jours avant que les insectes ne viennent l'occire.

En attendant, il se tient debout sur cette place. Mobilisant ses dernières forces, il brandit un petit cœur encore palpitant et crie de sa voix puissantes aux badauds indifférents : « Écoutez, peuple de Jérusalem ! Il est temps pour vous et pour l'humanité de rejeter toutes les religions, de mettre à bas les temples et de cracher sur les dogmes ! Car en vérité, je vous le dis, l'humanité doit se réjouir car il n'y a plus d'espoir. Il est temps de rejeter Dieu car nous venons de refuser son ultime offrande. Car oui, je suis le nouveau Judas malgré moi. J'ai eu devant moi le dernier Messie. Et, que la Création maudisse mon nom, je l'ai tué, je l'ai tué, je l'ai tué ! ».

LA PHÉNICIE
La Fournaise de Moloch

Empire continental et maritime s'étendant de la Mer Rouge au massif du Hoggar, centré sur l'orgueilleuse cité de Carthage, la Phénicie est un canevas d'ethnies et de tribus. Arabes, berbères, bédouins, égyptiens, coptes, puniques, hommes noirs des sources du Nil, pygmées anthropophages, tribus du Sud adeptes de nourritures immondes, obèses hommes blanchâtres qui vivent en osmose avec les éléphants, indigènes aux yeux fardés de rouge et aux dents taillées en pointe, mésopotamiens aux barbes tressées dans des fourreaux sertis de pierres précieuses, la main de fer carthaginoise les enserre tous. Un seul culte autorisé, celui de Moloch-Baal, bien que dans la clandestinité certains continuent à révérer le Christ, le Coran, de grossières idoles en bois ou des choses glabres à demi Horlas exigeant un tribut de sexe et de sang. Ici, qu'on soit nomade du désert, cultivateur sur les terres spongieuses du noir limon du Nil ou marin sur les eaux saumâtres de la Mer des Tyrans, on courbe l'échine sous les ordres de la cruelle Carthage.

Après sa mort, le fondateur mégalomane Gilgamesh le Grand Brûlé laisse l'Empire Phénicien dans l'état où il l'avait rêvé. Une nation totalitaire verrouillée par une hiérarchie pyramidale et imprégnée d'idéologies extrêmes.

Au sommet du pouvoir, le clergé phénicien domine. Les prêtres de Tanit s'occupent de supprimer les noyaux d'incroyants, luttent contre les épidémies, aménagent le réseau hydraulique, mettent en place l'autarcie agricole. Les prêtres de Moloch décident des guerres, des accords commerciaux et des grands travaux.

Sous leurs ordres se trouvent les Trente Puniques. Le groupe se renouvelle par cooptation au moment du décès d'un des leurs. Conséquences, les Puniques sont toujours au nombre de trente et l'assassinat est la première cause de mortalité dans cette assemblée. Les Trente Puniques ont une mission séculaire ; ils appliquent la politique du Clergé et fixent le montant des impôts, le budget de l'armée et de la police, les aménagements urbains. Le Gouvernement de l'Empire est une administration de fonctionnaires. Les ministres sont nommés par les Trente Puniques, les autres postes sont pourvus par un système de concours gangréné par les pots-de-vin. Le

Gouvernement applique la politique du Clergé et des Trente Puniques. Il édicte les lois, met en place les grands chantiers et fait régner l'ordre.

Gilgamesh le Grand Brûlé a façonné une civilisation qui cherche à tout prix à laisser une trace dans l'histoire. Des aqueducs colossaux conduisant l'eau du Nil jusqu'aux recoins du désert à la gigantesque statue de Moloch à Carthage, tous ses monuments sont là pour témoigner à jamais de la puissance punique. Une manière de venger l'humiliation que firent les romains aux phéniciens dans l'Antiquité, quand ils semèrent du sel sur les ruines de Carthage pour que rien ne repousse.

Dans son orgueil, la nouvelle Carthage clame sa haine de la Nature, qui anéantit l'œuvre de l'homme. Dans le désert, on crucifie les lions qui osent s'en prendre au bétail. Sur les côtes, on rase la forêt pour construire des cités et des routes. En cela, la nouvelle Carthage est aussi l'ennemie logique des Créatures, des Horlas et de la corruption. Mais les trois ont déjà infiltré la société carthaginoise à tous les niveaux.

La démesure de Carthage s'apprécie également à sa volonté d'hégémonie. Les navires marchands puniques mouillent d'Albion à la Mer Noire. Il n'est pas une frontière de l'Empire Phénicien qui ne soit flanquée de garnisons ou de nefs guerrières prêtes à annexer les territoires voisins. Les puniques possèdent des colonies en Al-Andalus, en Sardaigne, en Sicile. On raconte même qu'ils disposeraient de bases secrètes sur la Presqu'Île Corse et le Nomase Lande.

De surcroît, les cultes de Moloch et de Tanit font de nouveaux adeptes chaque jour à Venise, à La Casa Negra et même au Royaume de Sion.

Cette volonté d'expansion a réveillé une ancienne rivalité. Rome, maintenant aux mains du démoniaque Innocent XVIII, s'inquiète de la puissance de Carthage et prépare une riposte, qui pourra se jouer sur plusieurs fronts ; commercial, militaire et religieux. La Mer des Tyrans est peut-être à l'aube d'une nouvelle et sanglante croisade.

Une si cruelle et mercantile nation fait bien peu de cas de la vie humaine, à moins de pouvoir en tirer un bon prix. La Phénicie organise le

plus grand commerce d'esclaves de toute l'Europe. Des expéditions sillonnent Millevaux des jungles pygmées aux terres noires d'Ukraine, achetant ou capturant des peuplades entières. Numides oints d'onguents rares, vestales à la chair racornie de Cappadoce, gladiateurs mutants de Teratopolis échouent dans les grouillants marchés de Carthage, de Tripoli et de Moloch pour être vendus à des proxénètes florentins, des pervers soufis ou des sorciers sheitanites.

Najul Singh Absalon
Collectionneur et marchand d'humains

Najul est un riche négrier sikh. Sa peau mate est vallonnée de tatouages sarcomantiques, sa barbe et son turban sont annelés d'or. Ne se déplaçant qu'en palanquin, il est le plus riche homme de Moloch qui ne soit ni phénicien ni du gouvernement. Mais Najul est aussi une Créature que ses partenaires commerciaux dénonceraient aux prêtres s'ils le savaient. Il est un Corax, un corbeau capable de se transformer en homme. Adepte de la Voie de l'Homme, Najul a choisi ce métier pour pouvoir à loisir observer, disséquer et collectionner des humains, ces êtres qui le fascinent.

Najul peut passer des heures à caresser un jeune page de l'Égypte Noire ou à un torturer un écossais roux que l'infortune a conduit d'un tripot de Rottendam à son atelier de Moloch.

Mais Najul a perdu le contrôle de son obsession le jour où on lui a livré une princesse mauresque du nom de Najoi.

Il a vu dans l'ébène de ses yeux et dans la forme des cicatrices sur son corps plus de sauvagerie qu'il ne savait en dompter. Elle a refusé de se laisser saillir en échange de la liberté, elle a refusé de se soumettre malgré le fouet, elle a refusé de se laisser séduire malgré les poèmes et les philtres importés de l'Orient mystérieux au-delà du Mur.

Najul ne parvient plus à écarter la fière Najoi de ses pensées. Il ne mange plus, laisse ses affaires péricliter et ne se métamorphose plus en corbeau.

Son goût de l'exploration de l'humanité l'a conduit aux portes de la folie. Et s'il s'agissait d'un autre sentiment que les Corax sont pourtant incapables d'éprouver ?

La Commission sur la Vérité

Gilgamesh n'a fondé l'Empire Phénicien que dans un seul but : Déclencher une guerre qui aura des répercussions dans tout Al-Milval et peut-être même au-delà. Néandertal de la Loge Noire, Gilgamesh œuvrait pour l'éradication de la race humaine. À son sens, il fallait pour cela une guerre ouverte entre humains et Néandertal. Si les humains persécutaient ouvertement les Néandertal, ceux-ci s'uniraient contre la menace humaine, ils exprimeraient leur plein potentiel de destruction et extermineraient leurs encombrants cousins une bonne fois pour toutes.

Le plan de Gilgamesh est machiavélique. Il fonde au sein de l'Empire une police spéciale, qu'il nomme la Commission sur la Vérité et dote de moyens quasi illimités. La Commission sur la Vérité, entièrement composée d'humains, a connaissance de l'existence des Néandertal et de leur infiltration dans la société. Elle a pour mission de les identifier, de les traquer et de les exécuter. Elle ignore que le fondateur de Carthage était un Confrère, et dans quel but réel elle a été créée.

Mormogon
Magister suprême de la Commission sur la Vérité

Mormogon était autrefois un prince que les plus belles prêtresses courtisaient pour sa beauté. Il eut le tort de séduire Laelith de Sicca, une ténébreuse sibylle qui faisait grand mystère de ses origines.

Las ! Mormogon était trop friand des femmes pour se satisfaire d'une seule. Il eût tôt fait de tromper Laelith, avec des jeunes esclaves houris, des épouses nobles délaissées ou des matrones expérimentées.

Mais Laelith s'était éprise du turbulent prince. Elle était une Confrère de la Loge Brune et utilisa ses pouvoirs pour se venger de la plus cruelle des façons.

La peau de Mormogon devint grise et flasque. Elle se couvrit d'œdèmes, purula, empesta. Mormogon n'eut plus d'appétit que pour des mets putrides, il devint rapidement obèse, sa tête enfla comme une courge trop mûre. Malgré tout son or, plus aucune femme ne voulut lui accorder ses faveurs. Un jour, Mormogon tenta de violer une esclave. Mais à la simple vue de sa nudité, elle mourut sur le coup.

Alors, le très vieil homme qui était le premier Magister Suprême de la Commission sur la Vérité vint trouver Mormogon : « Ô noble prince, toi dont la beauté et l'honneur ne sont plus par la cause de la plus perfide des femmes, je voudrais t'aider. Je ne peux pas te promettre que tu retrouveras Laelith de Sicca car ses pouvoirs sont grands et si mes hommes sont les plus capables de la traquer, je suis vieux et je ne donne plus d'ordres aussi avisés qu'avant. Mais je vais t'instruire de l'existence de sa race, qui est la plus perfide des races. Et si tu veux, je te donnerai les moyens de la combattre, elle et toute sa race. Pour cela, je t'offrirai tout ce que je possède, c'est-à-dire cette Commission sur la Vérité à laquelle j'ai consacré ma vie entière. »

C'est ainsi que l'ignoble Mormogon devint le nouveau Magister Suprême. Sous son mandat, la Commission se fit plus ambitieuse, plus efficace, plus cruelle. Des Confrères, issus de la plèbe comme des plus hautes couches de la société, furent arrêtés et crucifiés.

Sous son administration, la Commission développa des artefacts de traque toujours plus baroques et sophistiqués. Ainsi, pour acheter sa vie sauve, un facteur de Masques d'Or emprisonné dans les geôles de la Commission fabrique pour elle le Baiser de la Vérité, qu'on utilise pour identifier des Néandertal présumés. On applique ce tampon en or sur la bouche des suspects. Si leur visage n'est pas atrocement brûlé, alors c'est qu'ils sont bien des Néandertal. Sinon, c'est qu'ils étaient des humains et on les relâche alors, défigurés à jamais.

Mormogon n'aura de cesse de poursuivre son œuvre de destruction tant qu'il n'aura pas retrouvé Laelith de Sicca. En attendant, la communauté Néandertal de Carthage, martyrisée, prépare son soulèvement. Et le projet insensé de Gilgamesh le Grand Brûlé n'a jamais été aussi prêt d'aboutir.

Carthage
Capitale de la Terreur

Penchée comme un rapace sur les vagues de la Mer des Tyrans, Carthage. Plongeant ses aqueducs comme des suçons dans les derniers fleuves d'Afrique du Nord, la cité absorbe littéralement l'énergie vitale de son pays. Chaque jour, le désert progresse plus près de la ville. Dès qu'on dépasse les champs grassement irrigués qui bordent Carthage, on atteint un paysage de désolation. Rivières taries, arbres sans feuilles, herbe roussie de déshydratation.

Carthage, massive couronne de palais et de temples sur le cadavre de la Nature qu'elle a combattu avec acharnement.

Les terrasses et les serres de jardins exotiques descendent en escalier sous la surveillance des tours de guet. Pas une ruelle qui n'accède à une place publique, pas une maison qui ne soit sous l'ombre d'une garnison. Carthage veille sur ses turbulents habitants. Richissimes pourvoyeurs de marchandises humaines, clergé chargé d'or et de bijoux, ambassadrices en burqa et enfants des rues aux orteils atrophiés, pas un sujet de Carthage ne peut se soustraire à la vue de son maître, Moloch-Baal, dont la titanesque statue de bronze, mains tendues pour recevoir des offrandes humaines, surplombe la ville entière.

En été, un soleil de plomb embrasse les contours de Moloch et la ville à ses pieds. Mais parfois, par une dernière rébellion de la nature contre son envahisseur, le ciel se couvre en plein mois d'août et des tempêtes de neige repeignent la ville à blanc.

À Carthage, il neige en plein été. Ce climat absurde n'est que le dernier sursaut d'un environnement que les phéniciens ont entièrement recouvert de pierre.

Le Temple de Tanit

Cette cité enfermée entre la mer et le désert recèle pourtant un joyau

vert. Derrière des terrasses fortifiées, surveillé jour et nuit, le jardin dédié à la déesse Tanit dort comme un secret bien gardé. Essences d'arbres importées de tout Al-Milval et d'ailleurs, fleurs massives croulant sous leur propre parfum, noient une forêt de statues, de belvédères et d'autels. Au sommet de ces terrasses de pierre et de végétation, au sein d'un temple que protègent de jeunes esclaves nubiles droguées au point de pouvoir accomplir des prouesses martiales et dévouées à elle jusqu'à la mort, se languit Enaylca Barca, incarnation suprême de la déesse Tanit, dont la beauté rend aveugles les plus faibles et déments les plus forts.

Cette légendaire descendante de Gilgamesh le Grand Brûlé est seulement vêtue d'un voile sacré qui vaut plus que la vie de cent mille nobles phéniciens. Le voile de Tanit est le premier de ses attributs divins et le second est le Serpent, ophidien géant qui sinue dans le temple tout le jour, se nourrissant d'esclaves et de vin. Il accompagne Enaylca dans tous ses rituels et ses caresses, elle lui offrira sa virginité quand viendra le jour du Grand Midi, lorsque la race phénicienne n'accouchera plus que d'hommes titanesques qui détruiront l'inutile surface du reste du monde.

Mais il est une chose qu'Enaylca Barca est la seule à connaître par le bais de sa grâce divine. Le Serpent est en fait une Déité Horla indépendante, une entité d'une incommensurable cruauté.

Et c'est ce monstre qui par la folie des croyants a fait son chemin jusqu'au saint des saints, le temple de Tanit.

Et tout le jour la sublime Enaylca feint de tenir son rôle et de vénérer le Serpent. Et toute la nuit, elle cherche une échappatoire à sa mortelle condition divine. Il lui faut trouver un homme assez fou, assez passionné et assez fort pour se jouer des gardes du Temple, occire le Serpent et l'enlever loin de Carthage, à jamais.

Le Temple de Moloch

En face des jardins de Tanit, surmontant une gigantesque esplanade de basalte, une volée de trois cent marches d'escalier conduit au pied de la Statue de Moloch. Ses bras mécaniques emportent les enfants sacrifiés les

soirs de cérémonie et dans la gueule béante de l'idole, un brasier brûle en permanence. Tout citoyen de Carthage est tenu de donner son premier-né si le culte ressent le besoin de sacrifier des enfants pour s'attirer les grâces de Moloch.

Un temple en arc de cercle arbore sa façade à colonnes autour de l'idole. Le culte de Moloch ne s'embarrasse pas de faste. Pierre, bronzes et braseros sont les seuls ornements de son temple. Leurs prêtres sont vêtus de noir et portent souvent des masques de cuir. La richesse leur importe bien moins que la crainte du peuple et le pouvoir sur les puissants.

Echmet Sarca a obtenu le titre de Prêtre Suprême de Moloch au terme des Augures Traditionnelles : Une longue chasse à l'homme de trente jours impliquant tous les tenants au titre, lors de laquelle tous les coups sont permis.

Si Echmet a remporté cette lutte à mort contre ses opposants, il y a perdu sa raison. Le culte est aux mains d'un fanatique illuminé.

Son crâne est rasé et son visage imberbe. Des crampons retiennent ses paupières constamment ouvertes, car un Prêtre Suprême de Moloch ne doit jamais fermer les yeux sur l'horreur du monde matériel. Il pratique une magie ancestrale à base de numérologie et de sacrifices humains et rêve de déchiffrer un jour le Cypher Noir pour servir son Culte.

Echmet est persuadé d'avoir l'assentiment de Moloch pour chacun de ses actes. Il maintient le culte à sa botte en chassant et en assassinant ses plus farouches ennemis. Les prêtres de son cénacle sont veules ou fanatiques, et le paranoïaque Echmet en renouvelle les effectifs régulièrement à l'occasion de sanglantes purges publiques.

Il ne supporte plus de partager le pouvoir temporel avec le Culte de Tanit et le Conseil des Trente Puniques. Il lui tarde de passer les Trente Puniques dans la bouche avide de Moloch et de s'assurer la soumission totale d'Enaylca Barca, la prêtresse de Tanit. Alors le Culte de Moloch se fondra avec l'idée de Carthage et Carthage étendra son règne de feu et de terreur mystique sur toute la Mer des Tyrans.

Gamesh Hasdrubal
Prêtre dissident

Gamesh Hasdrubal, ancien noble, est devenu prêtre pour favoriser son ambition. C'est un homme solide, ses yeux cernés de khôl, sa bouche noire, ses boucles d'oreilles et ses joyaux sertis à même le torse lui confèrent un charisme qui l'élève au-dessus de ses pairs. C'est un Confrère de la Loge Noire. Il a tout l'appui de sa communauté et sait que le mortifère culte de Moloch est le vecteur idéal des projets de la Loge Noire : Asservir l'humanité sous la coupe des Néandertal.

Il s'est engagé dans la bataille des Augures Traditionnelles mais la folie meurtrière de son rival Echmet Sarca l'a poussé à déclarer forfait et à quitter Carthage.

C'est à moitié mort, empoisonné par Sarca, qu'il gagna un port clandestin pour s'embarquer en exil sur la Mer des Tyrans. La tempête faisait rage mais il ordonna quand même à son équipage de lever l'ancre. S'il ne partait pas sur l'heure, les hommes en noir de Sarca finiraient ce que le poison avait commencé.

Le navire tanguait sur les eaux démentes. Gamesh ordonna à son médecin d'allumer deux grands braseros dans sa cabine, malgré les risques que les braises boutent le feu à la coque à chaque secousse.

En nage, suffoquant, il congédia son médecin et se mit à prier Moloch, avec une ferveur qu'il ne se connaissait pas.

Alors que l'agonie le poussait au bord du coma, une créature fit irruption dans sa cabine, défonçant les planches et la coque, renversant les braseros. Dans un grand rideau de flammes, Gamesh reconnut ce démon gris aux quatre ailes de pierre et à la gueule hideuse : « Gamesh, fidèle instrument des dieux, c'est Moloch-Baal qui m'envoie te parler. »

« Tu as été choisi pour répandre l'apocalypse sur ce monde misérable. Préserve ta foi en Moloch et ton allégeance à la Loge Noire. Ce seront pour

toi les deux armes de la purification. Tu seras bientôt Celui qui parle par deux bouches. Une pour les hommes et une pour les dieux.
– Pazuzu, messager divin, abominable gardien des portes des Enfers, maître des cauchemars et des maléfices, pourquoi m'as-tu choisi ? Quelle est ma mission exacte ? Dis-m'en plus !
– Les dieux traceront eux-mêmes leur message à toi en lettres de sang. »

Alors résonna un grand fracas dont Gamesh gardera des acouphènes des années durant, et le visage abject et pétrifié de Pazuzu resta gravé dans sa rétine toute sa vie.

Le navire s'était échoué sur une côte de la Florence. Sa charpente écrasée contre les récifs attirait les oiseaux et ressemblait à une charogne. Tous les membres de son équipage étaient morts, empalés sur les mats, écrasés sur les rochers ou étendus dans l'eau, les tripes dévidées sur la surface de la mer, qui était rouge sur des centaines de mètres.

Des bêtes sauvages et des Horlas aidèrent Gamesh à traverser le pays. Il gagna Venise. Là-bas, il entra en contact avec les Confrères de la Loge Noire. Il était devenu un homme tendu comme un arc vers un seul but, si efficace et frappant d'actes et de paroles qu'il obtint aussitôt le contrôle de la Loge. Profitant de la liberté de culte vénitienne, il implanta le Culte de Moloch dans la cité.

Hasdrubal a connu une seconde naissance. Son influence connaît chaque jour plus d'ampleur. C'est à cause d'êtres comme lui que les humains connaîtront bientôt la souffrance, la mort et le joug des Néandertal.

Patient, sans émotions, Gamesh poursuit sa quête sans plus de directives de Pazuzu. Il sait qu'un jour, son corps se métamorphosera, il deviendra un sombre monarque du Jugement Dernier et son visage parlera par deux bouches. Une pour les hommes et une pour les dieux.

Khermia Ardinhipâl
La Femme aux Deux Visages

Cet avenir de divinité dont rêve Gamesh Hasdrubal, Khermia Ardinhipâl le connaît depuis sa naissance. Elle est née avec deux visages, un à droite de l’axe médian et un à gauche. Ses parents, des pauvres de Carthage,

horrifiés, allaient la jeter à l'égout quand ils furent surpris par un soldat. Ce dernier, frappé d'une stupeur mystique à la vue de la créature, éventra de sa lance les deux infanticides et partit confier l'enfant à une prêtresse de Tanit. « Comment as-tu pu oser toucher cette déesse avec tes mains impures ? Qu'on te les tranche sur le champ ! ». La prêtresse s'agenouilla ensuite auprès du couffin de Khermia et rendit grâce à sa divinité. En symbole d'allégeance, elle renia le Culte de Tanit, jeta ses serpents favoris dans une vasque d'acide et partit recruter les futurs fidèles de Khermia.

Aujourd'hui, la déesse incarnée sur Terre a seize ans. Sa présence surnaturelle est si imposante que les cultes de Moloch et de Tanit n'ont rien fait pour contrer l'existence de son temple et la dévotion qu'on lui rend.

Khermia ne sort jamais de ce temple où elle reçoit des émissaires du monde entier, des cadeaux princiers, parures, esclaves à la peau brodée d’argent et tatouée de textes sacrés, éléphants peints en blanc, scarabées automates de la lointaine Sion.

Elle a une connaissance infinie de l'état du monde, on la considère comme le plus grand oracle d'Al-Milval. Khermia la femme aux deux visages ne se nourrit que de lait de bufflonne et de raisin blanc, on ne lui connaît ni amant ni désir en ce bas monde. Ses deux visages semblent avoir deux personnalités distinctes. Son visage de gauche a encore des traits d'enfant, parle de façon criarde et impromptue et émet des prophéties cataclysmiques. Son visage de droite est apaisé, parle d'un ton bienveillant et fait des déclarations mystérieuses.

Khermia n'a officiellement pas de fidèles. Son statut de déesse est reconnu mais Carthage ne tolérerait pas qu'elle crée une religion. Malgré cet interdit, des milliers de zélotes la vénèrent en secret sans même l'avoir jamais rencontrée et pourraient lui donner leur vie et des centaines d'autres avec le sourire aux lèvres si un simple reflet dans l'eau leur disait que cela servirait les dessins de la Déesse aux Deux Visages.

Mais en réalité, personne sous le ciel ne sait ce que prépare réellement la mystérieuse Khermia, dont la plus infime des décisions pourrait influer le destin de nations entières. Et personne ne sait ce dont est capable cette déesse,

dont le seul prodige à ce jour est d'avoir survécu à sa difformité. Mais tous s'accordent pour admettre qu'elle pourrait faire mourir le soleil ou faire pourrir la chair de toute chose vivante sur cette terre si un sacrilège osait porter la main sur elle.

Moloch
L'œil phénicien du désert

Élevé sur les ruines d'Alexandrie, Moloch est l'avant-poste oriental de l'Empire Punique. Ce n'est guère plus qu'une assemblée de pierres et de maisons crayeuses sans toit ni vitres. Mais Carthage tient à cette ville. Depuis Moloch, elle prétend contrôler tout le désert au sud, jusqu'au Mur de la Honte, bien qu'en réalité les soldats puniques ne s'aventurent jamais dans ces vastes étendues hostiles qui sont le domaine des bédouins.

La ville de Moloch s'abreuve au Nil qui n'en finit pas de se tarir. Les phéniciens en partent pour voguer vers Istanbul, Samarqand, Jérusalem, des contrées aussi riches que dangereuses, que les occidentaux évitent. Ainsi Carthage est l'intermédiaire obligatoire pour des cargaisons telles que la Viande Noire, les automates de contrebande, les artefacts chinois. Moloch était un ancien port pirate et une ville de résistance. Elle a été prise dans le sang et Carthage y maintient sa présence par le sang. Elle a renommé la ville et l'a redessinée. Elle a brûlé les momies de ses anciens fondateurs et architectes. Les prêtres de Moloch y sont aussi nombreux qu'à Carthage et la statue de Baal sert surtout à brûler les dissidents.

Mais envers et contre tout, ceux qui se rappellent encore du vieux nom d'Alexandrie, résistent à la domination punique. Factions liées à la Fratrie Aleph, croyants musulmans clandestins soutenus par les Royaumes Mèdes, bédouins gardant leurs kalachnikovs en ville. Tous payent un lourd tribut aux rafles, aux exécutions sommaires, aux interrogatoires. Mais la résistance contre le terrible Empire Punique demeure et se consolide de jour en jour.

La Bouche de Nephren-Ka
Culte Horla

Moloch est presque une zone de non-droit dans le très policé Empire Punique. Ici, on pousse la dissidence jusqu'à vénérer des Horlas presque à ciel ouvert. Dans une mosquée à l'abandon, envahie par le sable, presque en plein cœur de la ville, siège la Bouche de Nephren-Ka. Ce culte n'a ni prêtres ni écrits et ses zélateurs se rassemblent sous l'appel de bêtes velues qui ne montrent jamais leur visage.

Ils se réunissent dans cet endroit maudit à la tombée de la nuit. Leur principale activité consiste à gratter les fresques des colonnes. Peu à peu, les arabesques du Coran s'effacent et laissent place à de hideux hiéroglyphes.

Ils décryptent patiemment l'histoire de ces inscriptions et découvrent les fondements du monde, l'ère impitoyable où régna le Pharaon Nephren-Ka.

Les hiéroglyphes disent les faits et gestes du Pharaon, ils parlent des temps qui ne sont plus et de ceux qui seront. Au fur et à mesure, guidés par un instinct mystérieux, les zélateurs ne savent plus ni leur nom ni leurs origines, sentent le cours de la réalité s'effriter avec les dernières traces du Coran, ce texte sacré que des aïeux prévenants avaient peint pour camoufler la maudite parole de Nephren-Ka.

Et alors que le voile se déchire, ils ne savent plus si cet endroit appartient à ce temps et à cette espèce. Avant que ce labeur sans fin les fasse s'écrouler de fatigue, dans un scintillement, ils croient percevoir, à l'entrée du temple, un jaguar noir à la silhouette sans pareille.

Qui semble interroger ces hiéroglyphes, qui parle du passé, de la création des temps, de l'inéluctable emprise de la corruption sur la réalité, et qui parle de chaque être dont le destin est écrit depuis les commencements.

LES ROYAUMES MÈDES
Royaumes de l'Islam des Lumières

À l'ouest de l'Afrique, des milliers de méduses s'échouent chaque jour, tuées par l'électromagnétisme du Mur de la Honte. Les plages se couvrent de voiles gélatineux que le vent emporte jusque dans les cimes des palmiers.

Aux portes d'Al-Milval, trois royaumes hors du temps constituent les derniers bastions de l'Islam des Lumières, un Islam de pureté et de compassion qui s'épanouit dans ce Maghreb luxuriant et sauvage, dans cette fresque de jungle moite, de falaises rocailleuses et de déserts blancs, dans ce Maghreb qui ne sait plus s'il est déjà la forêt mutante d'Al-Milval ou s'il est encore l'Afrique, libre et sans maître.

Pourtant, les Royaumes Mèdes sont enclavés. À l'ouest, l'Atlantique presque innavigable, au sud le Mur de la Honte africain, délabré mais toujours debout, à l'est la belliqueuse Carthage, à l'intérieur l'ennemi de toujours ; la corruption et son serviteur le Sheitan ; qui chaque jour menace la pureté de l'homme et de son Islam.

Mais au nord, la Mer des Tyrans leur appartient et Al-Andalus, dont ils reconnaissent l’autorité du Calife, leur tend les bras.

Ces trois royaumes attirent aussi bien visiteurs de l'Extérieur que migrants européens cherchant à fuir la forêt. Les universités et les assemblées théologiques drainent des érudits de toutes les contrées. Et des inconnus se rendent à la cité perdue de Jinyibu Kolmanskop dans le plus grand secret.

Ces trois royaumes à flanc de rocher et de sable sont peut-être la dernière chance d'Al-Milval.

Le Royaume d'Entre-deux Zones

Amassée sur l'Ouest comme la barbe du soleil couchant, une jungle marécageuse à perte de vue. Entre le marteau de l'Océan et l'enclume du désert, s'étend le Royaume de l'Entre-Deux Zones.

Dar-El-Aswad
La Casa Negra

« Si tu ne sais pas où aller, toutes les routes te mèneront à la Casa Negra. ». De ce beau port blanc il ne subsiste plus qu'une mangrove. Les palmes en putréfaction qui recouvrent les bâtiments donnent une teinte sombre à la vile.

Pourtant La Casa Negra est peuplée, pourtant elle prospère, et parfois même elle est joyeuse, d'une joie sardonique et jubilatoire.

Les rivières qui alimentent La Casa Negra ont charrié toute la corruption du royaume avec les alluvions. La montée des eaux a fait du port une lagune, qu'une forêt pluviale a envahie. Les anciennes fondations n'en finissent pas de pourrir sous les marécages, les passerelles de bois surchargées de terrasses ont remplacé les rues et une canopée grouillante d'insectes sert de toit aux plus pauvres.

Pour autant les hommes n'ont pas déserté la ville. Capitale du Mollah d'Entre-Deux Zones, symbole de la résistance de l'Islam des Lumières contre la corruption sheitanite, La Casa Negra est aussi un véritable poumon vert économique. Des felouques marchandes en partent pour sillonner la Mer des Tyrans et l'Océan, les plus hardis font du cabotage jusqu'en Afrique, traversant le Mur de la Honte par des passages qu'entretiennent des chefs de guerre mauritaniens.

Les arabes s'installent à La Casa Negra pour fuir le désert, les occidentaux s'y rendent pour trouver des caravanes partant vers l'Extérieur. Des hommes de tous bords, surtout des américains, viennent s'abîmer dans les drogues issues de l'unique biodiversité de la ville noire.

« Tout le monde arrive un jour à La Casa Negra », dit le dicton. Mais personne ne semble en trouver la sortie. Les noms des rues changent du jour au lendemain sans que nul ne puisse en fournir la raison. Les maisons étouffent sous la végétation. Un soir vous ouvrez votre porte et il n'y a plus que la jungle à l'intérieur, impossible de rentrer. Seule la tour du muezzin émerge des palétuviers et son appel résonne comme un dernier cri d'espoir.

Dans les souks improvisés sur des pilotis instables, il y a des visages de toutes les nations mais vous n'en reconnaissez aucun. Sans vous souvenir pourquoi, vous vous retrouvez dans un bar à fumer le narguilé avec un singe mugwump qui insiste pour vous monter sur le dos et se repaître de votre moelle.

Des blattes, des cloportes et des scolopendres sortent des canalisations, rampent sur les murs, les meubles et vos mains. Vous promettez à un imam douteux de vous convertir à l'Islam en échange d'un dernier fix d'orgones.

Des berbères sans visage dégustent de la Viande Noire. Ils vous en tendent, elle est spongieuse et caoutchouteuse, la sanie qu'elle exsude brûle la main du berbère.

Vous avez vraiment la nausée, il est temps de fuir cette ville maudite. Toutes ces choses que vous vous êtes injectées dans le corps veulent sortir. Il y a cet haschischin qui est votre dernier espoir. C'est un tueur entraîné à lutter contre le Sheitan. Les passages les plus saints du Coran sont peints au henné sur les rides de son visage. Il peut vous conduire à cette station de bus qui mène jusqu'à la mer.

Mais le trajet n'est pas de tout repos. Le haschischin doit tailler dans la ville à la machette pour avancer. Une truie sort d'une mosquée. Elle est couverte d'algues et de viscères des fidèles. Le haschischin se rue sur elle en hurlant le très saint nom d'Allah. La truie envoie valser son poignard courbe. Elle grogne des sourates en langue putride puis fouille de son groin la pulpe du corps du haschischin.

Vos sens deviennent de plus en plus mous. Vous savez juste que vous pataugez, vous avez de l'eau jusqu'aux genoux. Des crabes translucides partent en déliquescence le long des jetées. Une biomasse obscène d'algues empêtre tout. Au bout de la jetée, un autobus émerge de la vase des masses en sortent en glissant l'autobus est flou il est il a une chevelure de fougères visqueuses il y a le chauffeur cramponné au volant il vous attend

le chauffeur

cet affreux singe mugwump
qui vous est si familier
et attend
de se repaître
de votre moelle
délicieuse
délicieuse
moelle déli-cieuse

qui suinte

de toutes les révélations.

Feyçal de Tamanrasset
Apothicaire machiavélique

Dans le labyrinthe de Dar-El-Aswad, vous ne pouvez trouver la boutique de Feyçal que si vous venez de la part d'un ami. Encore que Feyçal ne vous ouvrira la petite porte plombée qu'après vous avoir cuisiné de quelques questions au travers d'un judas. Le judas est placé au milieu de la porte car Feyçal est un Gnome. Il est voûté et regarde en premier les chaussures des clients. Elles lui permettent de calculer leur pouvoir financier. Car si Feyçal vend tout, ce n'est pas à n'importe quel prix. Cet ancien nomade s'est installé ici car à ses yeux, l'or brille plus que la liberté.

Sa boutique est un capharnaüm qui paraît même désordonné aux autochotones de La Casa Negra, pourtant habitués au pire. Comme si tout ce qu'Al-Milval comptait de bizarre, de biscornu et de toxique avait été déversé dans son échoppe par un grand entonnoir. Animaux empaillés seulement en apparence, fioles de grès frappées de symboles kurdes, manuscrits si impies que meurent les rats rien que d'y goûter.

Feyçal n'entretient ce bric-à-brac que pour tromper le monde. Le désordre cache la valeur mirobolante de chaque article. L'apothicaire est un érudit et un grand homme d'affaires avant d'être un amasseur.

Aujourd'hui, Feyçal a mis un panneau *Fermé pour congés* sur sa

porte. Nul client ne retrouvera le chemin de la boutique tant que ce panneau sera là. Feyçal a reçu une bouteille de terre rare en provenance de Transylvanie. De la terre venue de tombes très spéciales. Il l'a placée à bonne température et avec les bons nutriments. Des vers n'ont pas tardé à y éclore. De splendides vers gras, recouverts de poils urticants. Il va leur donner un certain type de crapauds à manger et d'après ses traités d'alchimie, les vers ne vont pas tarder à exsuder un liquide lymphatique gorgé de germes tueurs. Feyçal va concevoir une poudre explosive et ajouter ce liquide à l'intérieur d'une bombe artisanale.

Il connaît cet homme, Nacer le Malebougre, qui tuerait sa mère pour une poignée de dirams, si ce n'était déjà fait. Il va le payer pour se rendre au Royaume Blanc et jeter la bombe dans le Palais de leur Mollah en invoquant le nom d'Allah et la grandeur du Royaume d'Entre-deux Zones.

Le Mollah va peut-être mourir dans l'opération. Nacer sans aucun doute. Et des milliers d'autres à cause des germes.

Alors le Royaume Blanc déclarera la guerre au Royaume d'Entre Deux Zones.

Alors le Royaume d'Entre Deux Zones devra se défendre contre la terrible puissance militaire du Royaume Blanc.

Il aura besoin de nouvelles armes. Qu'il sera prêt à payer très cher. À payer des sommes que le terme « fortune » se suffit pas à couvrir.

Des armes bactériologiques, par exemple.

Alors il sera temps pour Feyçal d'enlever le panneau *Fermé pour congés* de sa porte.

Le Royaume Blanc

Le Royaume Blanc est le seul Royaume Mède à se maintenir sous la forme d'un état centralisé. Si les trois Royaumes sont officiellement rivaux, aucun conflit armé n'est déclaré et en réalité, le Royaume Blanc protège ses deux frères contres deux menaces bien plus terribles : Carthage et l'Hérésie Sheitanite.

Alger
La cité blanche

Alger, la capitale, est un fort blanc. Les palmeraies des terrasses sont bien entretenues. Ici, on ne laisse pas la végétation gagner du terrain. Planter un arbre sans autorisation peut être puni d'une main tranchée.

Alger sait qu'elle doit se battre sur plusieurs fronts.

Sur le front militaire, Alger est une des rares cités à avoir mis en place des fonderies de canons. La Cité Blanche a été conçue pour tenir un siège de deux ans. Le port comporte une série de digues et d'écluses visant à compliquer un éventuel assaut maritime de Carthage. Les soldats sont soumis à une discipline de fer et entraînés dans l'idée que la guerre avec Carthage a déjà commencé.

Sur le front sanitaire, les érudits d'Alger ont compris très tôt le rôle de la corruption dans la prolifération de la forêt. Les Universités d'Alger sont parmi les plus prestigieuses d'Al-Milval. Même des scientifiques de la Confédération helvétique viennent y étudier incognito. La faculté de médecine cherche à guérir les maux issus de la corruption, la faculté d'histoire naturelle à l'éradiquer par des plans de déforestation, la faculté de cryptobiologie cherche à lutter contre les Horlas.

Le dernier combat, le plus intense, se joue sur le plan religieux. Les imams d'Alger ont pour seul objectif de triompher de l'Hérésie Sheitanite. Si les mosquées dénoncent le contenu blasphématoire des dix mille sourates du Sheitan, elles recrutent aussi les haschischins, braves fidèles parmi les fidèles. Sous l'influence du divin haschisch qui fait de la pensée un flot d'eau pure, les haschischins exécutent les agents sheitanites sur le territoire des Royaumes Mèdes. Les plus expérimentés tentent le périlleux voyage vers l'Empire Ottoman, avec pour cible les terribles, les putrides, les abjects imams sheitanites qui ont fait d'Istanbul un enfer. Inc'h Allah.

L'Imam Hocine Abd-Al-Mansûr
et Lame Noire le Haschischin

Imam Hocice Adb-Al-Mansûr :
« Demain est l'heure de ton départ pour Istanbul. Qu'Allah te bénisse dans ta mission. As-tu peur ? »
Lame Noire :
« Allah nous commande d'ignorer la peur. Pour le Djihad. Pour affronter les ennemis des fidèles. »
Imam : Nous t'avons bien formé. Les houris du Paradis s'ouvriront pour toi.
Lame Noire : Je ne fais pas cela pour une récompense, ni dans ce monde ni dans l'autre. Je le fais parce que les haschischins doivent se sacrifier pour que meure l'hérésie sheitanite. C'est pour cela que vous m'avez purifié le corps et l'esprit, ô mon maître.
Imam : Tes paroles sont un baume, ô fidèle serviteur du Coran. Nous avons tous grand besoin d'être purifiés. Les monstres à Istanbul dans un premier temps, mais d'autres doivent suivre. Les faux croyants de Dar-El-Aswad dans un second temps. Mais aussi ceux du Royaume Blanc qui se vautrent dans la débauche. Les hommes du Roi qui pillent notre beau Royaume. Les universitaires qui prêchent des idées blasphématoires. Les femmes qui inventent des nouvelles lectures des sourates pour faire croire qu'elles ne sont pas impures. En vérité, innombrables sont les hadiths que les fidèles doivent appliquer. L'Islam des Lumières n'est que l'ombre de l'Islam. Pour à nouveau appliquer la loi de la charia, il nous faudra d'innombrables moudjahidins sans peur tels que toi. À Istanbul, mais aussi ici et maintenant.
Lame Noire : Mon guide... Au terme de mon initiation, vous m'avez tatoué des sourates du Coran sur le visage. Dans quel but ?
Imam : Comme tu le sais, c'est pour que la Parole du Prophète reste toujours présente à ton esprit, même dans les pires moments.
Lame Noire : En vérité, cette Parole-là, je ne peux pas la lire. Elle s'adresse à celui qui se tient en face de moi. Elle lui rappelle que si le djihad est une guerre sainte pour purifier le monde, c'est avant tout une guerre intérieure. Avant que je parte vers mon destin, je t'en conjure, ô mon maître. Regarde une dernière fois mon visage et tâche de ne pas l'oublier.

Le Royaume de Sable

Le troisième Royaume Mède, qui s'étend sur le Sahara du Mur de la Honte mauritanien aux portes du Hoggar, n'a plus ni Roi ni armée, ni sujets.

Jinyibu Kolmanskop en est l'ironique capitale.

Jinyibu Kolmanskop
Les sables de l'oubli

Le troisième Royaume Mède n'a plus ni Roi ni armée, ni sujets. Jinyibu Kolmanskop en est l'ironique capitale. La Chine d'avant C-Day avait massivement investi dans l'immobilier en Europe et en Afrique. En échange de ressources naturelles, elle offrait des villes dont aucun autochtone n'avait les moyens de payer le loyer, bâtissait des villes refuges éloignées des failles sismiques et à l'abri de la montée des eaux, construisait des cités entières censées accueillir les cadres communistes en cas de guerre totale. L'une d'elle, au milieu du Sahara, Jinyibu Kolmanskop, n'a jamais été habitée. Aujourd'hui encore, elle reste égale à elle-même dans son linceul de sable. Maisons, immeubles, cours d'école, magasins, à jamais prêts pour l'installation de milliers d'habitants, à jamais inondés de sable.

D'après les berbères, on n'y trouve rien de bon pour l'homme. Juste des scorpions et des fantômes qu'il ne faut pas déranger. Des fantômes mortels, semblerait-il. D'ailleurs, les caravanes des berbères évitent l'endroit malgré la présence d'un point d'eau, préférant faire un détour qui rallonge la route d'une semaine.

Aucun humain n'a dérangé le sable de Jinyibu Kolmanskop depuis bien longtemps.

Pourtant les rats séchés et les cactus ne sont pas les seuls habitants de cette ville fantôme.

D'abord il y a les snipers. En embuscade dans les bâtiments désaffectés, en patrouille en aéroglisseur. Et protégés par cette armée silencieuse, dans les caves et les sous-sols de Jinyibu Kolmanskop, des bunkers bétonnés datant de l'occupation chinoise, munis de matériel électronique de pointe, plusieurs centaines de membres de la Confrérie des Masques d'Or. Car c'est ici, le plus possible à l'écart de l'Humanité et le plus proche possible de l'Extérieur, que la société secrète des Néandertal a établi son QG.

Les Confrères de Jinyibu Kolmanskop se voient comme un État secret et indépendant, avec son armée, son gouvernement et sa monnaie. Sa raison d'être : Accueillir et protéger le Conclave Suprême des Masques, assemblée permanente des maîtres de chaque Loge licite, ou de leurs émissaires. Le Conclave Suprême a autorité sur toute l'Europe, et a les moyens de communiquer avec chaque capitale du continent et avec l'Extérieur également. L'existence de Jinyibu Kolmanskop est connue seulement du sommet de la hiérarchie Néandertal. C'est une plateforme stratégique indispensable à l'idée d'une internationale Néandertal.

Et par là même, c'est le talon d'Achille de la Confrérie. Si une armée européenne ou extérieure découvrait son existence, les cinq cents confrères qui la composent, même bien équipés et dotés de terribles pouvoirs psy, tiendraient-ils longtemps ? Auraient-ils jamais des renforts ?

Jinyibu Kolmanskop est aussi menacée de l'intérieur. De nouveaux chefs de Loges rechignent à s'exiler. Le Conclave contiendra bientôt plus d'émissaires que de chefs véritables. Aussi, sa facilité d'accès vers l'Afrique attire de plus en plus de Néandertal qui ne s'intéressent pas à la politique et désirent seulement passer au Sud. Certains chefs de Loge souhaitent mobiliser les hommes et le matériel de Jinyibu Kolmanskop pour des opérations de guérilla, détournant les moyens de la ville de leurs fins administratives, et menaçant le secret par des projets trop tapageurs.

Mais jusqu'à présent, le mystère reste entier. Et les caravanes berbères continuent de faire un détour d'une semaine pour trouver un point d'eau, plutôt que de traverser la ville maudite aux maisons gorgées de sable.

Nassim El Sun
Berbère

Nassim est descendu de son dromadaire. Il est à genoux sur la dune. Il tient son frère dans les bras, ce frère qui avait disparu. Par peur des djinns qui hanteraient une ville fantôme, les anciens faisaient faire un détour d'une semaine à la caravane et son frère les avaient traités de fous. Il avait défié leur courroux, avait pris son dromadaire et était parti explorer cette zone interdite du désert.

Aujourd'hui, Nassim pleure car il tient dans ses bras le corps de son frère aventureux. Ce frère si beau dans la chaleur de ce désert qui a épargné son corps et le porte un peu comme une victoire. Il a trois impacts de balles, un dans la jambe, un dans la poitrine, un dans le front. Mais pas de balle dans les blessure ni de trou de sortie.

Nassim a jadis vu sur un marché à La Casa Negra des balles hi-tech qui soi-disant ne traversent pas les corps et fondent dans l'organisme. Mais à l'époque, il n'avait pas cru aux boniments du vendeur, qui d'ailleurs n'avait pas dit comment il se les était procurées.

Le dromadaire de son frère n'est pas là. Il a du fuir quand son cavalier a été abattu. Ses traces partent de là.

Il n'y a pas de traces d'autres dromadaires ou d'autres hommes mais des soufflés étranges dans les dunes. Nassim se rappelle des histoires de vieilles sur une tribu inconnue filant sur le désert à bord d'aéroglisseurs. Le vent fouette le visage de Nassim et joue avec ces dessins dans le sable, presque invisibles.

Son frère porte à son côté une grande outre qui était vide à son départ. Elle est maintenant pleine d'eau.

Nassim se désaltère à cette eau. Elle est pure et porte le goût du sang et de la certitude.

Elle porte le goût de la vengeance.

MERS
Les Forêts Aquatiques

La forêt de Millevaux connaît peu de frontières : déserts, murs et mers. Les étendues d'eau, qu'il s'agisse de frontières extérieures sous haute surveillance, ou de mers intérieures comme l'étroite Mer des Tyrans, constituent un territoire très fréquenté, où s'abreuvent les assoiffés de grands espaces qui suffoquaient dans la forêt.

Plutôt que de détailler ces zones marines par le menu, nous nous concentrerons sur trois îles et trois navires qui laissent entrevoir la place spéciale que tient la mer à Millevaux.

Navire : La Nef des Sages
L'esquif où les philosophes sont rois

Au large de l'Atlantique qu'on appelle aussi l'Océan Déchu, il y a entre les côtes et le Mur de la Honte un territoire de vagues scélérates et de monstres marins qui bavent et qui clapotent. Au milieu, contre vents et marées, la Nef des Sages a levé l'ancre pour ne jamais revenir à terre.

Dans un temps immémorial, ce navire s'est appelé le Porte-avions Charles de Gaulle. C'est maintenant une carcasse pitoyable que les indiens avaient refusé de démanteler, mais pas encore une épave. Agrémentée de voiles, de rames et d'improbables mécanismes en bois, la Nef manœuvre moins qu'elle ne se laisse dériver au gré des courants.

La Nef s'est autoproclamée nation indépendante et offre l'asile à tous les sages et philosophes du continent. À bord de ce navire utopique, on vous amnistie des crimes qui vous ont conduit à l'exil. L'équipage de la Nef voue son existence à imaginer une vie plus belle.

On médite dans des tonneaux, on monte sur les mâts pour rire à la face du Mur, on s'attroupe sur le pont pour jeter des bouteilles à la mer, à destination du continent. Hommes et femmes chantent tout le jour des

poèmes épiques, refusent toute hiérarchie et pratiquent l'amour libre.

Des animaux vagabondent sur le pont, des gens s'affrontent en duel dans les cordages, des femmes accouchent dans les cales sans aucune assistance.

La Nef des Sages tient du Paradis Perdu son terrible parfum de liberté et de folie.

Navire : Gueule de Baal-Hammon
Vaisseau explorateur phénicien

Originaire de la cité de Moloch, le Capitaine a choisi la gueule de son dieu tutélaire comme figure de proue. Mais le Capitaine ne croit qu'en la religion du commerce.

S'il a armé son navire jusqu'aux dents d'éperons et de bouches à feu, le Capitaine n'a pas de vocation militaire. Il définirait volontiers son bâtiment comme apatride et emploie aussi bien des astrolabistes ashkénazes que des hommes d'armes franquois.

Pour trouver fortune, la Gueule de Baal-Hammon bourlingue d'un bout à l'autre de la Mer des Tyrans. Elle achète à Sion des fausses cartes maritimes qu'elle revend à Alger aux pèlerins désireux de gagner la Mecque. Elle pille des églises en Grèce pour le compte de collectionneurs ottomans. Elle coule des bateaux de chefs de guerre des Balkans pour le compte d'autres chefs de guerre des Balkans.

Car de toutes les fortunes, le Capitaine préfère celle qui a le goût du sang.

Navire : Le HMS Wilderness
Sous-marin américain

L'U.S. Navy ne se contente pas de surveiller Millevaux depuis ses porte-avions derrière le Mur de la Honte. En dépit de la loi du Blackout, des opérations secrètes sont menées à l'intérieur. L'État-major donne pour ordre

de désactiver la barrière électromagnétique pour laisser passer des hélicoptères furtifs ou des sous-marins par des tunnels en profondeur.

Le HMS Wilderness, sous-marin furtif, croise dans les eaux de la Mer des Tyrans depuis des mois. Quelque chose brouille les communications avec l'Extérieur. Sans doute l'incroyable densité des particules issues des alluvions fluviaux qui remontent des profondeurs. Mais le HMS avait pour ordre de poursuivre la mission même en cas de perte de contact.

La forêt ne s'arrête pas aux côtes. Les fonds marins, saturés de nutriments, hébergent une titanesque jungle d'algues. Une Mer des Sargasses. Le HMS a poursuivi sa route vers le Royaume de Sion, traversant des surfaces couvertes de sacs plastiques et d'horreurs dérivantes.

Il fallait éviter tout contact avec les autochtones. Décision fut prise de replonger.

Le HMS s'est engagé dans les tréfonds. Plongeant dans des couches et des couches d'algues aux proportions démentes. Une cité verte, sans avenues ni contre-allées, où le HMS se frayait un chemin, ses projecteurs impuissants à percer le rideau végétal. Parfois, des masses mouvantes entrevues derrière des palmes de plusieurs centaines de mètres de haut.

Et puis il y a eu l'incident.

Les hélices du HMS se coincèrent dans les algues. Impossible de repartir. Le bâtiment immobilisé en grande profondeur au milieu de la Mer des Tyrans, sans aucun moyen de contacter la base.

L'équipage tenta de garder son calme. Jusqu'à ce que résonnent les premiers bruits contre la coque.

Île : Dragov
Nation de tous les pirates

En pleine Mer Baltique, battu par les vents glacés qui portent des

balles de spores corrompues, un rocher noir, réputé dans les légendes pour être l'Île des Morts. Comme à Millevaux il y a toujours une vérité dans les légendes, l'île de Dragov est bel et bien une des portes de l'Enfer. Cette vouivre de cailloux porte sur son dos des échafaudages branlants et dans ses replis des navires hideux. Dragov est un siphon qui attire à elle tout ce que la Baltique compte de flibustiers, de schismatiques et de horsains. Dragov est l'île des pirates. C'est une Tortuga du froid garnie de drakkars visqueux et de submersibles à vapeur, presque entièrement faite de carcasses de Tupolev rafistolées.

À rejeter toute patrie, les pirates s'en sont créée une à leur image. Ici comme ailleurs, il n'y a de loi sinon celle du plus fort. Mais cette fois-ci, c'est complètement assumé. Dragov a interdit tout règlement. L'anarchie n'y connaît pas de limite. Il est permis de tuer un homme en pleine rue et c'est chose fréquente.

Ici, les hommes des navires pirates viennent oublier un temps la tyrannie de leur capitaine, ou tenter leur chance dans un autre rafiot, ou simplement se vider les bourses dans des bordels frigorifiques où œuvrent des femmes raflées lors d'abordages.

Les capitaines se rendent à Dragov pour faire affaire avec d'autres capitaines, négocier des territoires de chasse, acheter des vétérans.

Mais quelque part, si les navires pirates reviennent toujours à Dragov, c'est parce que ce pandémonium leur permet de ne pas regretter de passer le reste de l'année en mer et que cette bouche d'Enfer au souffle de blizzard les revigore dans leur haine de l'humanité si nécessaire à la mission de pirate.

Île : L'Ancre Vaudou
La Plate-forme du Baron Samedi

Au large de Dar-El-Aswad. Ce fut jadis une plate-forme pétrolière chinoise off-shore profond, puis un nid de pirates mauritaniens. Aujourd'hui, c'est une lugubre forteresse marine surmontée d'un phare garni de lianes, lui-même surmonté d'un œil géant qui scrute la côte, tout en s'asséchant et se vitrant.

Les mystiques africains ont toujours été fascinés par Al-Milval. Des

marabouts et des griots s'y rendent en voyage initiatique.

Pour le macumba, branche maléfique du vaudou, Al-Milval est la clé. C'est le domaine des Iwas promordiaux. Si les divinités du vaudou sont physiquement présentes en Afrique, on dit que les plus grandes et les plus anciennes sont parties en Al-Milval. Une assemblée du macumba paya les chefs de guerre mauritaniens pour franchir le Mur de la Honte et s'installer là-bas.

Les sorcières vaudou patientent sur ce bouchon de métal tordu, en mangeant des épices qui leur permettent de voir très loin, à travers la forêt d'Al-Milval.

Lentement, les sorcières, sur cet improbable refuge où tintent des milliers de gris-gris et des icônes de la Vierge Noire battues par le vent, observent et écoutent.

Et lentement, elles entendent cet appel qui a justifié leur venue, elles sentent jusque dans leurs os les immenses vagues d'égrégore qui ne demandent qu'à irriguer leur mojo. Et dans cet état second, mâchant patiemment ces épices si fortes qu'elles tueraient net tout homme de sexe mâle, elles entendent l'appel de l'Iwa Suprême.

Iä Shub-Niggurath ! Le Bouc Noir aux Mille Cheveaux !

Île : La Dernière Terre avant la Fin du Monde

Au Nord de l'Archipel d'Écosse, par-delà les Orcades, il est cette île qui n'est qu'une dentelle de pierres et de lichens. Les écossais l'appellent la Dernière Terre avant la Fin du Monde. C'est à peine abusif car la montée des eaux a eu raison de l'Islande et du Pôle Nord.

Nul ne saurait s'y rendre à part des pêcheurs si hardis qu'il n'en naît pas deux en cent ans. Et encore devraient-ils passer un pacte avec le diable pour traverser des milles et des milles dans les courants traîtres d'une eau plus froide que la glace, où la promesse de pêches miraculeuses ne suffit pas à réchauffer le plus téméraire des écossais.

Et qu'aller y faire sinon se briser les os sur ses récifs et ses icebergs ?

Cette île n'est faite ni pour les hommes ni pour les marins.

Car ce n'est pas une île mais un perchoir. On n'y accède que par la voie des airs, une fois par an au solstice d'hiver. C'est les ailes noires de centaines de corbeaux qui la peuplent. Des corbeaux qui une fois atterris au sommet des falaises, s'ébrouent et opèrent leur hideuse métamorphose en humains.

Alors commence le convent annuel des Corax, qui dans leur langue de croassements et de magie noire, discutent d'affaires cruciales qui n'ont jamais concerné les humains, de toute éternité.

MURS
Aucune Frontière, que des Barrières

Tout autour de Millevaux, le Mur de la Honte. Haut de cinquante mètres au-dessus du niveau de la mer ou de la surface du continent, bardé d'une barrière électromagnétique qui tue les oiseaux et met les avions en panne.

Millevaux est sous haute surveillance. Vu depuis les Etats-Unis et la Chine, c'est une boîte de Pétri qui ne demande qu'à briser son couvercle et sporuler dans le monde entier.

Vu depuis l'Afrique, c'est un territoire mystique où les jeunes chamanes veulent partir s'initier. Vu depuis l'Espace, c'est une tumeur de la planète qui rappelle que l'homme n'est pas toujours le maître de son environnement et que quelque chose de plus puissant régit les éléments à sa place.

Pour beaucoup d'Extérieurs, Millevaux symbolise tous les échecs de l'Humanité. C'est leur honte et ils ont voulu la cacher derrière des murs. En vain.

La règle est pourtant simple. Les États-Unis et la Chine ont déclaré le Blackout. Rien ni personne ne doit rentrer ou sortir. Et pour aller plus loin, il est même interdit aux civils d'observer Millevaux. De même que Millevaux n'est pas censé observer l'Extérieur...

Mais il n'est de règle sans transgression. Le Mur de la Honte devait être une barrière, il est en fait une interface fertile. Preuve par l'exemple avec le secret bien gardé de trois points de passage.

Samarqand et le faux passage de la Mer Caspienne

C'était une modeste cabane de pêcheurs au bord de la Caspienne, en plein sous l'ombre du Mur. Il n'y avait que des rochers et des barques. Au-delà, c'était l'Extérieur, probablement un État sous protectorat chinois.

L'étranger avait déjà fait un long voyage avant de poser ses maigres bagages dans la cabane. Trois hommes l'y attendaient. Leur visage était noir de jeune barbe. Ils étaient massifs et portaient des vêtements de laine. Mais leurs mains étaient trop lisses pour des pêcheurs. L'étranger nota ce détail, mais il était trop tard.

« On m'a dit que vous faisiez partie de la Fratrie Aleph et que vous aidez les gens à passer le Mur.

Je m'appelle Yussuf Ibn Hassan. Je suis scientifique et j'ai trouvé un procédé chimique pour éliminer la corruption. Je dois passer à l'Extérieur pour lancer une production industrielle. Vous êtes mon dernier espoir. On m'a dit que le passage était coûteux et périlleux pour vous. Je comprends cela. Voici un lingot d'or comme demandé. J'ai dû abandonner tout ce que j'avais mais voilà votre paiement. Quand partons-nous ? »

Le plus grand des pêcheurs sortit un couteau à poisson.

« Pour toi, la route s'arrête là. »

La Route du Hoggar

La tribu touareg de la Flèche Rouge connaît une route secrète à travers le désert. Une caravane emprunte cette route tous les trois mois. Elle accepte les étrangers mais ceux-ci doivent être cooptés par le conseil de tribu. Seuls les braves et les justes sont admis. Ou ceux qui seront assez fortunés pour graisser la patte d'un chef.

C'est une longue route, aride. Les oasis sont rares, la tribu sait qu'elle prend des risques.

Mais au bout de la route il y a ce pan de Mur effondré. Au Sud, c'est le Niger, un État qui échappe au contrôle de la Chine et des USA et leur refuse toute incursion sur son territoire, même pour entretenir le Mur.

Au-delà de la faille, il y a la falaise de Bandiagara, la Cité des Dogons. La formidable cité de terre et ses guerriers noirs comme la cendre, aux sagaies et aux dents aiguisées.

Les Dogons accueillent toujours les touaregs avec le respect dû à leur rang dans l'ordre céleste. Ils font des échanges d'hommes et de marchandises, et la caravane repart ensuite, impatiente de revenir car le jeu en vaut la

chandelle. Lors des transactions, les Dogons ont toujours un œil sur la cargaison et les passagers de la caravane. Car si les Dogons tirent un gros avantage de ces échanges, ils savent que c'est à l'encontre de toute la sagesse qui dicterait de tuer et de brûler tous ceux qui viennent d'Al-Milval. Ils se rassurent en pensant qu'ils veillent à ne pas laisser une chose, un homme ou un animal qui serait porteur de spores. Mais une once de raison suffirait pour comprendre qu'un tel orgueil les conduira à la catastrophe.

Les Portes du Walhalla

Les Scaldes racontent que de nos jours, les êtres et les mondes des légendes se sont rapprochés des mortels. Si autrefois, le Walhalla n'était accessible que pour les braves tombés au combat, il est maintenant possible d'en trouver l'entrée de son vivant.

Il faudrait affréter à l'équinoxe de printemps un drakkar béni au moins par deux des Ases, un drakkar avec des runes d'or et des fourrures à ses flancs. Une jeune vierge aux cheveux blonds devra battre la mesure pour les rameurs et le drakkar devra uniquement se fier aux vols des oiseaux pour suivre sa route.

Alors ce drakkar atteindra, au terme d'un long voyage vers le nord, une grande porte de pierre et de joyaux que seuls les Géants du Niflheim auront pu construire. Et au-delà brûlera la lumière du Walhalla et tintera la rumeur du Banquet des Dieux.

Voilà ce que les Scaldes ont retenu et ils ne sont pas loin de la vérité. Car au-delà de la Laponie, le froid a tué quelques moteurs électromagnétiques du Mur. Cette défaillance a échappé à la vigilance de l'US Navy. C'est le principal aspect miraculeux de l'histoire. Si il n'y a ni porte ni faille dans le Mur, il est en revanche possible de l'escalader et rien n'empêcherait à une équipe organisée de faire passer les matériaux nécessaires pour construire une embarcation de l'autre côté. Les fourrures protégeraient les hommes du froid polaire et l'or des runes leur assurerait une manne financière à l'Extérieur. La jeune vierge serait la promesse d'une génération future si l'expédition devait s'éterniser.

Ainsi donc, à l'heure ou les êtres et les mondes des légendes se rapprochent des mortels, les chants des scaldes ont une part de vérité. Égale à leur part de mensonge.

L'EXTÉRIEUR
Au-delà des Frontières de Millevaux

Les communications entre Millevaux et l'Extérieur sont quasiment inexistantes, du fait du Mur de la Honte et des lois établissant le Blackout au sujet du continent que les américains surnomment le *Cauchemar de Thoreau*. Mais le cloisonnement n'est pas parfait, les deux mondes peuvent s'influencer. Ainsi est-il nécessaire de décrire le reste des continents de la Terre et les colonies spatiales.

Les USA
Les ruines du rêve

Pays surindustrialisé et surpollué, les USA n'ont jamais aussi peu exercé d'influence sur le reste du monde. C'est un empire déclinant. Le problème de malnutrition est drastique. Du fait de la quasi-disparition de tout écosystème, la plupart des habitants ne peuvent se nourrir que de Soleil Vert... aliment industriel fabriqué à partir des cadavres humains. Les inégalités sociales sont abyssales, les villes se sont développées sur le modèle de Coruscant, en s'élevant peu à peu. Les quartiers les plus proches de la surface sont insalubres et plébéiens, quand bien même ils furent jadis des endroits huppés. Les plus riches vivent aux sommets des skyscrapers. Ils ont des balcons qui donnent sur une atmosphère moins toxique, et ont le privilège de manger des cocktails de micro-algues, déguster du vin bactérien, et parfois une authentique entrecôte de bœuf.

Le capitalisme s'est développé à son paroxysme, le gouvernement s'est entièrement replié sur des missions régaliennes (justice, défense). Tout le reste est l'apanage des multinationales. La compétitivité professionnelle est le seul critère pour juger la valeur morale d'un homme. Le 15ème amendement de la constitution, encore appelé La Loi Gibson de 2345 déclare que « tout américain peut disposer de son corps et de ses organes comme il l'entend et l'utiliser comme une marchandise commerciale » et dépénalise en bloc la prostitution, la vente d'organes ou l'esclavage sadomasochiste. Cette loi atroce est le point culminant d'un système qui a abandonné toute idée d'éthique et

d'humanité au profit d'une marchandisation triomphante, érigée au nom de la liberté.

Chicago
The Carbon City

Malade d'une industrie hypertrophiée et d'une gestion pionnière de l'environnement, en dépit de tout bon sens, l'Amérique n'est plus qu'une vaste gangrène polluée, boursouflée ça et là de mégalopoles démentielles, des cités-usines. Telles Chicago. Son monstrueux taux de CO_2 dans l'air lui a valu le surnom de Carbon City. Ici, personne ne peut circuler dans les rues sans assistance respiratoire. Le Fleuve Saint Laurent n'est guère plus qu'une gigantesque flaque d'huile de vidange.

À Chicago, tout le monde rêve de vivre ailleurs, mais personne n’en a les moyens. Le système économique absurde cloue les gens sur place. Beaucoup rêvent de s’évader, d’aller loin. Même Millevaux leur paraît accueillant.

La Chine
Le plus grand de tous les dragons rouges

La Chine est le plus vieux régime communiste encore en activité. Elle a commencé une campagne d'expansion militaire dans la deuxième partie du XXIème siècle, qui s'est soldée par l'annexion de l'Europe de l'Est, puis de toute l'Asie. Aujourd'hui encore, l'Asie est vassale de la Chine. On lui impose de fournir aux chinois toutes les denrées agricoles nécessaires. Car la Chine n'est pas plus autosuffisante en matières premières « vertes » que les USA. Mais les mouvements sécessionnistes se font de plus en plus virulents. Pour les étouffer, l'armée chinoise est la plus entraînée au monde. Elle emploie des soldats génétiquement et cybernétiquement modifiés. Les troupes d'élites fonctionnent par binômes de deux « amants » drogués à l’ysoldine, deux soldats liés à la vie à la mort par une passion chimiquement induite. Si la Chine est le régime autoritaire le plus cruel du monde, c'est également la première puissance mondiale.

L'Amérique Latine
Le continent voleur d'égrégore

La majorité des États d'Amérique Latine se sont désolidarisés des deux géants sino-américains depuis la Conférence de Panama (2250) et tâchent de vivre le plus possible en autarcie, sur un modèle de développement durable qui préserverait autant l'homme que l'environnement. Les gouvernements sont démocratiques. La religion inca a connu une grande résurgence et rassemble des millions d'adeptes. On soupçonne les grands prêtres de bénéficier d'une puissante sorcellerie, absorbant l'égrégore de Millevaux.

L'Afrique
La fierté primale

A l'instar de l'Amérique Latine, les africains se sont désolidarisé des deux Géants, et ce depuis la Conférence de Tombouctou (2265). Soucieux de vivre en autarcie et de préserver leur environnement ravagé par le réchauffement climatique, les africains sont retournés à un mode de vie tribal. Ils n'emploient pas la technologie moderne. Des conflits ethniques et des dictatures traversent toujours le continent de part en part, mais globalement la situation politique est plus paisible qu'au XXIème siècle. Les peuples subsahariens ont parfois de brefs contacts avec les Royaumes Mèdes, car le Mur de la Honte au niveau du Maghreb n'est plus entretenu depuis 2270, et aucune garnison américaine ne le protège, ce qui permet des passages de personnes. Ceci dit, les Africains restent sceptique à l'égard d'Al-Milval. Ils craignent que la corruption ne s'étende à leur continent, malgré la défense naturelle que leur procure le Sahara.

La République Indépendante Lunaire
Le satellite de la curiosité

Les colons de la Lune ont fait sécession des USA en 2390, sans

combattre. La population est estimée à 1 millions d'habitants, essentiellement des scientifiques et des mineurs, venus de toutes les nations de la Terre. Elle dispose d'un gouvernement démocratique. Sa vente de technologies de pointe à la Terre lui permet d'importer les matières premières nécessaires. Depuis peu, le projet scientifique lunaire *Wilderness Observer* envisage de construire des satellites capables de traverser le flou optique au-dessus de Millevaux, afin d'observer sa surface, et éventuellement de rentrer en contact avec ses habitants.

La République Indépendante de Mars
Mars, la porteuse de guerre

Les premiers colons américains s'installèrent sur Mars en 2350. L'objectif était d'extraire des matières premières rares et de les revendre à prix d'or pour subvenir aux besoins colossaux des USA. Mais ce projet de colonisation a été victime de la Conspiration Liberté, orchestrée par des Néandertal de la Loge Azurée et de la Loge Noire. Menés par les comploteurs, les colons martiens se rebellent contre les USA en 2375. C'est le début d'une guerre sanglante, qui connaîtra son apogée avec le projet occulte martien Ultima Thulee. Une invocation de Shub-Niggurath permet aux martiens de remporter la victoire d'indépendance. A cette époque, la population martienne est composée à 60% de Confrères. C'est le début d'un impitoyable nettoyage ethnique des populations Homo Sapiens. Aujourd'hui, Mars est le nouvel Eden Néandertal. Les derniers humains sont traqués à mort partout sur la planète rouge. Mars doit faire face à une terrible pénurie de matières premières mais bénéficie de l'appui et de la complicité de nombreux Confrères sur Terre. Elle est notamment en relation constante avec la base secrète de Jinyibu Kolmanskop.

Venus
La brume du mystère

Le projet japonais Fuji prévoit d'envoyer prochainement une mission habitée sur cette planète. Mais la colonisation parait peu envisageable. Aucun projet de vol habité à ce jour vers Mercure.

Le reste du Système Solaire
Le grand voile

La fusée spatiale humaine Jupiter Hope-1 n'a jamais dépassé la ceinture d'astéroïdes...

LE JAPON
Le soleil déclinant

Texte par Silver Quettier

Seul pays asiatique encore indépendant de la Chine et seul pays riche doté d'une véritable démocratie, le Japon travaille dur pour trouver un équilibre entre sa population de deux cent millions d'habitants et son environnement. Le pays dispose de nombreuses stations orbitales habitées, qui sont considérées comme des régions du pays à part entière.

22.11.2200 : **C-Day.** Le Japon frappé d'horreur coupe rapidement ses relations avec l'Europe agonisante. Redevenant un empire, il se replie sur lui-même pour développer des technologies militaires suffisantes pour se défendre face à la Chine et continuer son programme spatial.

2254 : **Le projet Mugen est terminé :** Des poissons d'élevage sains, étudiés pour que l'erreur européenne ne soit pas reproduite, sont maintenant produits en quantités importantes et à moindre frais. Regain d'entrain et de patriotisme chez la population, ravie de ne pas voir ses dirigeants se tourner vers le scandaleux « Soleil Vert ». Les représentations du Soleil Levant écrasant un soleil vert maladif commenceront à se répandre et resteront jusqu'à nos jours un symbole du Japon triomphant de la Catastrophe et de ses retombées.

2280 : **La IIème guerre sino-japonaise**, qui durera pratiquement un siècle, menace de transformer le Japon en grenier à sushis de la Chine. Convoitant la technologie Mugen, jalousement gardée par l'empire nippon, la Chine écrase les forces japonaises sous le nombre.

2304 : 24 ans après le début de la guerre, le Japon est pratiquement envahi. Seules les quatre îles principales sont sauves, protégées par des typhons gigantesques générés artificiellement.

2311 : **Les Shinkamikaze**, soldats volontaires modifiés génétiquement et voués, par leur instabilité, à une mort certaine, inversent la tendance en prenant par surprise les forces chinoises en infériorité technologique.

2348 : Le retard technologique chinois se résorbe. L'Empereur lance **l'Opération Hebi**, destinée à saper le bloc chinois. Selon lui, il faut « détruire la Chine de l'intérieur ».

2370 : Les cellules rebelles clandestines mises en place par l'Opération Hebi sont infiltrées partout sur le territoire chinois, particulièrement dans ses « colonies », parfois à l'intérieur même des états-majors vassaux de la Chine. Comme prévu par l'Empereur Hesago, la guerre civile entraîne le retrait des troupes chinoises et la fin de la guerre.

2378 : **Naissance de Misato Kuromichi** à Néo-Tokyo. (Néandertal. Informations sur lignée et loge introuvables).

2382 : Les derniers troubles sino-japonais se terminent, avec la reprise du mont Kouril (dernier vestige des Kouriles quasiment submergées), la dernière terre considérée comme « territoire japonais » qui n'avait pas encore été recolonisée. Le projet Fuji est lancé pour régler le problème de surpopulation, mais avance à petits pas.

2394 : Après un temps d'apaisement et de reconstruction pour le Japon, l'Empereur ordonne en secret, en dépit de la loi internationale du Blackout, des recherches sur Millevaux, tant par peur des rumeurs de spores échappées volant au-delà du Mur de la Honte, que sous la menace évoquée par la Chine de les attaquer avec des échantillons corrompus. Le Japon espère aussi aider l'Europe à s'organiser et se soulever contre ses anciens bourreaux devenus geôliers, dans un plan surnommé **l'Opération DaiHebi**. Une telle perspective détournerait durablement l'attention de la Chine.

2396 : Les experts Japonais en informatique proposent des simulateurs destinés à « reproduire les conditions de Millevaux », établis d'après des rapports sur l'agriculture européenne de l'Âge d'Or. Ils sont utilisés pour l'entraînement de commandos.

2398 : Le Pr Kuromichi, diplômée de cybernétique et de psychophysiologie, crée un prototype de la BEM, Binary Extraction Matrix, qui permet d'extraire d'une personne son esprit et de le numériser. Une telle « existence

virtuelle » est nommée « Ghost » par le Pr., en référence à un film d'animation du XXe siècle qu'elle apprécie. Ces recherches très théoriques sont considérées comme marginales et ne reçoivent que peu d'écho.

2399 : Le premier commando spécial japonais est envoyé en Terres Franques par des moyens tenus secrets. Il est chargé, fort de l'expérience gagnée à travers les simulations, d'explorer Millevaux et d'en ramener des échantillons, afin d'estimer les besoins en personnel et matériel pour défricher la moitié du territoire. Le bureau impérial estime à 6 ans le temps nécessaire pour une telle entreprise, d'après les simulations.

2400 : Après un silence radio de sept mois, trois survivants (sur les six escouades de douze hommes) des commandos spéciaux établissent le contact et sont rapatriés au Japon. L'un décèdera de ses blessures avant de regagner son sol natal. Un second sera abattu par son comité d'accueil lors d'une crise de furie meurtrière. L'unique survivant, Yuu Matsumura, sera interné dans un centre spécialisé. Le bureau impérial évoquera un « échec cuisant » et « une possible mésestimation de la réalité Millevaux ». On retiendra la phrase d'un membre de l'état-major qui lança la polémique : « Il semblerait que leur faire regarder des dessins animés pour enfants aurait été tout aussi proche de la réalité de Millevaux que les simulations avec lesquelles vous les avez entraînés. ».

2402 : **Au cœur du mont Suribachi, sur l'île reculée d'Iwojima**, un laboratoire impérial dirigé par le Pr Kuromichi développe le G.A.E.A. - Ghost Artificial Ecosystem Autogenerator. Cet univers virtuel, maintenu par plusieurs superordinateurs, est géré par une psyché, projetée de façon permanente comme « dieu créateur » d'une réalité artificielle. Ce projet vise à reconstituer un Millevaux virtuel plus proche de la réalité que le précédent afin de ne pas voir les prochains commandos souffrir d'un tel écart dans les prévisions. Le projet semble particulièrement prometteur. La présence d'une psyché humaine complète à sa tête (y compris ses sentiments tels que la peur ou l'espoir) et l'absence de recours à toute forme de programmation indirecte (ce qui augmenterait les risques de filtrage) rendent l'univers virtuel « d'un réalisme saisissant, atrocement dérangeant », selon les termes du bureau impérial.

2403 : On découvre que la psyché utilisée pour la programmation de la version finale de G.A.E.A. est celle de Yuu Matsumura. Après l'indignation devant des « dessous de l'affaire » peu reluisants, le bureau impérial donne carte blanche au Pr Kuromichi, maintenant surnommé « Matto » (Mad) Kuromichi. Beaucoup d'observateurs prétendent que Kuromichi jouent avec le feu alors que le Pr. est en réalité parfaitement conscient des dangers, et n'œuvre au perfectionnement de G.A.E.A. que dans le but d'aider à la sauvegarde du Japon, dans un premier temps, et à la résorption du phénomène Millevaux, dans un second temps. On commence l'entraînement virtuel de la seconde génération de commandos en projetant leurs avatars, des Ghosts, dans G.A.E.A. **« L'incident Suzuki »**, premier d'une longue série, mettra en avant à travers le cas de Reiji Suzuki qu'une sorte d'effet Coué peut entraîner la mort d'un participant aux sessions d'entraînement, si son Ghost meurt. Les diverses pathologies nées du « traumatisme Millevaux » affectant l'esprit, sont, elles, transmises en l'état aux réceptacles du Ghost.

2408 : Le second commando est envoyé. Il est composé des survivants aptes des sessions d'entraînement, celles-ci ayant entraîné 3% de décès, 2% d'euthanasies, et 26% d'internements.

2409 : Pour des raisons encore inconnues, la base secrète du mont Suribachi est victime d'un grave problème de sécurité. Le Pr Kuromichi sera extrait ainsi qu'une dizaine de ses collaborateurs, alors que la montagne sera effondrée par l'explosion d'une petite tête nucléaire.

2410 : Vingt-sept mois après l'envoi du commando (de plusieurs centaines d'hommes), une vingtaine de survivants achèvent de faire chemin en sens inverse pour rapporter leur découvertes. Au vu du nombre de survivants de leur état, et du précédent incident, le gouvernement japonais est particulièrement inquiété de la dangerosité de Millevaux. Dans une impulsion paranoïaque contre-productive et ascientifique, les survivants seront tués dans des raids aériens avant de rejoindre le Japon, et leurs « échantillons » détruits.

2412 : **Le Dr Lenzer propose une intéressante « théorisation de Millevaux »**, travail très complexe dont un résumé expéditif pourrait être que les créatures (le Bouc Noir aux Mille Chevreaux ?) ayant engendré

Millevaux sont « méta-universelles » et que leur milieu naturel n'est ni notre monde, ni aucun autre, et qu'en conséquence, ils ont pu s'adapter et prendre forme dans G.A.E.A. comme ils l'avaient fait dans notre monde, ne percevant pas de différence entre deux mondes qui leur semblent distincts mais tout aussi (in)dignes d'attention l'un que l'autre. Le parasitage des structures informatiques de la base qui s'en serait suivi aurait justifié sa destruction. Néanmoins, le statut de ressortissant non-japonais « invité » du Dr Lenzer rendit son rapport marginal.

2417 : Suite à des pressions inconnues, l'Empereur ordonne la reprise des expériences en rapport avec Millevaux. Le Pr Kuromichi se verra allouer les moyens de construire un nouveau système G.A.E.A., baptisé Gaea², et supposé à la fois plus exact, de par les nouvelles informations sur Millevaux et les renseignements apportés par des alliés autochtones, et plus sécurisé.

2419 : De l'avis des cobayes envoyés pour le tester, et qui ont eu la chance de revenir sains d'esprit – généralement des Néandertal, Gaea² est le fruit d'un cerveau - ou plutôt d'une psyché - malade, « d'une perversion démente à faire reculer les limites de l'imagination et de la description ». Le Pr. se contentera de confirmer que cette deuxième version est d'un niveau de réalisme « bien plus abouti » que la précédente. Le projet est suspendu en raison de craintes d'un parasitage semblable à celui qui a frappé le prototype.

2420 : Le Pr. Kuromichi fait relancer le projet grâce à la création du Ghost Firewall, qui permettrait en théorie de filtrer tout contenu entrant et sortant de l'univers virtuel. Des rumeurs persistantes suggèrent que la psyché utilisée pour la génération de Gaea² serait celle d'un survivant Japonais du deuxième groupe d'intervention, Sakurai Kurada, récupéré par les alliés autochtones, et identifié comme porteur d'un parasite Horla. Le professeur dément toute introduction d'un Horla, sous quelque forme que ce soit, sur le sol japonais.

De nos jours : Des logs informatiques indiquent la présence d'une communauté humaine plus persistante qu'ordinaire dans le monde virtuel, ayant un niveau technologique proche du Japon médiéval. En association avec ses alliés autochtones, le Pr. Kuromichi va envoyer une équipe enquêter.

LÎle
Plongée à l'intérieur de Gaea^2

L'île virtuelle de Gaea est un rocher déchiqueté, entouré de récifs, avec une montagne en son centre et deux villages sur ses flancs. Pour la traverser, il faut compter deux jours de marche pour un bon groupe de survivalistes, transportant de l'eau et des larves comestibles. Ses côtes sont partagées entre des falaises et des plages de galets acérés. L'intérieur des terres alterne entre collines couvertes de jungle tropicale et vallées marécageuse, alors que le sommet de la montagne se charge de conifères.

Cette bande côtière est un havre de paix relative. Les vents marins charriant le sel fouettent le visage, permettent de faire le plein en iode, et freinent la corruption, les arbres géants laissant la place à des arbres de taille raisonnable ça et là, et une végétation de buissons, arbustes et hautes herbes.

On n'y trouve aucune trace de l'Âge d'Or. Logique, ce monde à été créé comme au Japon médiéval.

Les Ghosts pénètrent dans l'île par un hexagone d'extraction qu'ils sont les seuls à percevoir. Tout objet ou être vivant ramené avec eux va automatiquement être numérisé pour devenir une base de données plus facilement exploitable.

Les personnes les plus sensibles peuvent déceler une présence ambiante, comme un sifflement. Il s'agit de la psyché de Sakurai Kurada, le membre des seconds commandos japonais survivant, récupéré par les alliés autochtones avec son parasite Horla, et utilisé pour la génération de Gaea^2. Il y a peu de chance qu'on la reconnaisse pour ce qu'elle est, une psyché d'humain parasité par un symbiote, et diluée à l'échelle d'une île.

Il n'y a presque pas d'eau douce potable sur l'île. Tous les ruisseaux charrient un jus qui évoque de la chiure de marais. Si la faune endémique ne se gêne pas pour en consommer, les humains n'en boiraient pas pour tout l'or du monde.

Les Mizuki sont des arbres géants ressemblant à des baobabs poussant dans les zones marécageuses. Ils filtrent l'eau des marais et leur sève, qui à un goût assez végétal, n'est pas mauvaise pour la santé. C'est le liquide le plus proche de l'eau douce pure qu'on puisse trouver sur l'île.

Le village envoie de temps en temps des hommes refaire le stock en eau potable dans les marais, malgré les prédateurs et les insectes porteurs de miasmes. Gaspiller de l'eau est souvent vu comme un agissement très grave.

L'île est envahie d'Oni. Ce terme japonais est l'équivalent de Horla.

Le Shirime

On sait peu de choses de cette étrange créature, si ce n'est qu'elle est très craintive. De forme humaine, marchant à quatre pattes, elle se nourrit de racines. Il semble qu'elle ait adopté une forme humaine pour tromper ses proies ou ses prédateurs (ne pas être attaquée de dos ?). La « tête » n'est pas fonctionnelle (yeux vides, bouche qui est en réalité un anus purulent). L'endroit où devrait logiquement se situer cet orifice chez l'humain est remplacé par un œil unique, le vrai œil du Shirime. Pour parfaire la supercherie, certains volent des habits humains, juste une veste de kimono, pas de pantalon qui lui boucherait la vue. Croiser un Shirime peut, même si c'est sans danger, donner de belles frayeurs, particulièrement lorsqu'on croit au départ avoir affaire à un vieil homme cul nu et à quatre pattes, aveugle et vous faisant face, et qu'ensuite la créature se retourne vivement pour effectivement vous faire face. Les locaux se sont cependant habitués à la vision dérangeante du Shirime.

Le Sagari

Avec sa forme de tête de cheval coupée, sanglante et purulente, cette chose ni animale ni végétale parasite les arbres en s'accrochant à leurs branches. Le Sagari est immobile et crache une fois par an des spores qui iront se fixer sur d'autres arbres, ou mourront, le Sagari restant assez rare. C'est une créature particulièrement dangereuse, qui cherche à fertiliser l'arbre qu'elle parasite avec les cadavres de divers animaux, qu'elle tue en poussant des cris graves, dérangeants et partiellement inaudibles. Une brève exposition provoque des lésions des oreilles, ainsi que des saignements des oreilles, yeux, nez et bouche. La mort survient dans l'heure par lésions internes dues aux infrasons. Les rares à survivre perdent la raison. Le Sagari ne crie pas tout le temps, c'est fatigant. Il ne le fait que s'il pense (par toucher) être en présence

d'un animal de bonne taille, et jusqu'à deux ou trois heures ensuite.

Le Rokuchi

Issu du sous-embranchement des Céphalochordés, ce sac de tissus est doté d'un orifice multi-usage se lovant dans les racines d'un arbre. Il est venu s’y installer à l’état larvaire et a perdu ses capteurs sensoriels à l'état adulte. À intervalles réguliers, il expulse par son orifice des sortes de serpent-limaces qui vont ramper jusqu'à sentir de la nourriture (charogne, petit mammifère) et l'engloutir d'une pièce avant de la rapporter au Rokuchi. Les estomacs indépendants du Rokuchi peuvent vivre jusqu'à 8h séparés de son corps. Le Rokuchi menace ainsi un territoire important. Les sillons laissés dans le sol par ses « bouches » mobiles sont assez caractéristiques, et l'une des extrémités mène invariablement au Rokuchi.

Le Village d'Aomura

À quelques heures de marche de l'hexagone au sud-est, on trouve le village côtier d’Aomura, la plus grosse communauté humaine de l'île. Le village est fortifié par des palissades. On y trouve quelques cueilleurs, chasseurs, pêcheurs, récolteurs d’eau, mais pas de culture de riz, trop gourmande en eau. La plupart des villageois défendent leur village à l'arc, la fronde ou la lance. Ils survivent comme ils peuvent et sont dirigés par Shimo Ukebi, le prêtre bouddhiste d'un temple sur la côte, en bordure du village. Chef spirituel du village, il est parmi les humains celui qui en sait le plus sur l’île.

Les villageois sont antipathiques mais pas agressifs avec les nouveaux-venus si ceux-ci parlent japonais. Ils demandent à vérifier s’ils n’ont aucun trait monstrueux. Il faut user de ruse ou d’une grande sollicitude pour gagner leur confiance et se voir invités à rencontrer le prêtre.

Tous les villageois portent un jinkasa (chapeau conique) et un hifukamen (masque de cuir rudimentaire). Selon la croyance populaire, cela les protège des miasmes qui les transformeraient en Hitotsume. C’est complètement faux, mais le prêtre les maintient dans l'ignorance des rapports réels entre humains et Hitotsume.

Shimo Ukebi
Prêtre du village

À une heure de marche au nord-est du village, dans une vallée, se trouve un autel, simple table de pierre sanguinolente avec des chaînes pour y attacher une personne. Le prêtre organise un vote pour sacrifier l'un des villageois tous les mois. Généralement, un criminel, un voleur, un gaspilleur, un gêneur, ou un étranger. Au pire, un enfant qui n'aurait pas survécu ou un vieux. Des rumeurs disent que les assistants du prêtre votent plutôt pour des femmes afin de pouvoir les violer avant le sacrifice. Personne n'est parfait.

Ces sacrifices se résument à un enchaînement, la victime n'est pas mise a mort ni même blessée. Ils sont sensés protéger le village et le font effectivement. Toutefois, seul le grand prêtre sait pourquoi. Les Hitotsume vivant dans leur village à trois heures de marche au nord-est protègent le village humain en échange de cette livraison de nourriture mensuelle.

Les villageois acceptent parfois d'être sacrifiés de leur plein gré et tous sont loyaux à l'extrême au grand prêtre. En effet, il y a un an, Shimo Ukebi avait été emprisonné car ses sacrifices étaient jugés être d'inutiles boucheries, fruits d'un esprit malade. Un mois plus tard, découvrant l'autel vide, des Hitotsume contrariés déferlèrent sur le village et raflèrent une dizaine de personnes. Ce phénomène convainquit les villageois du bien-fondé des pratiques du prêtre. Ils le libérèrent, lui présentèrent des excuses et le meneur de la révolte se proposa d'être le premier des nouveaux sacrifiés à venir. Certains villageois, car ils sont loin de tous être des demeurés, suspectent la vérité sur les sacrifices. Mais bon, ça ou mourir...

Shimo Ukebi a rencontré Yamiko une fois (voir plus loin). C'est elle qui lui a expliqué comment survivre. Il n'en parlera que sous la contrainte. Il la craint et cherche un moyen de défense alternatif aux sacrifices. Il a fait des découvertes intéressantes en magie blanche. Si on gagne sa confiance en lui rendant un service ou en l'aidant à améliorer la vie du village, il partagera ses informations sur les Hitotsume ou ses connaissances en magie blanche.

Le village des Hitotsume

Les Hitotsume sont des Horsains. Ils ont la peau marquée et beaucoup de furoncles et autres pustules, ainsi qu'un seul œil. Ils furent des humains il y a longtemps. Ils sont stériles et ne peuvent pas synthétiser des protéines humaines. Ils les récupèrent donc à la source, en mangeant un humain. Ils vivent généralement en petites communautés. Leur intelligence et savoir-faire humains, associés à une plus grande résistance de leur peau et de leurs os en font des superprédateurs particulièrement redoutables. En revanche, ils ne sont pas dénués de conscience et donc d'éthique. Certains d'entre eux ne supportent pas leur condition. Ils vouent pour la plupart un culte à Shub-Niggurath, priant pour qu'ils les délivrent de leur malédiction. Ils possèdent des rudiments de langue putride et ont de brefs contacts avec les Hahabuta (voir plus loin).

Il est possible de rentrer en contact avec le village Hitotsume. Ils parlent japonais et ne sont pas forcément hostiles, particulièrement ses membres marginaux rejetant leur condition, bien que le risque avec ces derniers soit de les voir se transformer en chrysalides au bout de quelques jours. Le village Hitotsume est un assemblage anarchique de minuscules clans. Ils essayent de respecter le pacte avec Shimo Ukebi et suivent les instructions des Hahabuta, qui ont enseigné à certains la langue putride et des rudiments de magie noire. Certains ont rencontré Yamiko.

Les Namida-tsuki

Ultime stade de la dégénérescence, les Namida-tsuki, ou Pleurants, sont des Hitotsume qui meurent de faim. Que ce soit par refus d'ingérer des protéines humaines ou par difficulté à en trouver, certains Hitotsume se couvrent malgré eux d'une chrysalide par une nuit de grande famine. Les autres Hitotsume s'empressent de les transporter dans la forêt, loin de leur village, car crever la chrysalide est particulièrement dangereux. La créature qui en sort, appelée Pleurant, est réduite à sa forme la plus simple. Un amas de chair lisse, rose et vert, doté d'une bouche sans dents et d'un œil unique, rampant et gémissant son infortune. Les Pleurants peuvent assimiler des protéines à partir de n'importe quelle source. Principalement charognards, ils recouvrent des carcasses pour que leur mucus acide dissolve les protéines et que ces dernières pénètrent à travers leur peau. L'intérieur du Pleurant est

parcouru de jus acides au plus haut point. S'ils sont entaillés, cet acide gicle et peut ronger les chairs d'un homme rapidement. Ressortis stupides et laids de leur transformation, ils ont l'intelligence d'un enfant de trois ans et comprennent la langue putride, et parfois le japonais. Honteux de leur existence, ils errent dans la forêt en pleurant des litanies à Shub-Niggurath en langue putride et cherchent quelqu'un qui pourrait les accepter malgré leur handicap. Cette recherche finit souvent tragiquement, car l'idiotie sympathique du Pleurant l'amènera à se frotter affectueusement contre son nouvel ami, le rongeant malgré lui. Fuis par toute la faune de l'île, les Pleurants vivent une errance solitaire, évitant même leurs semblables qui les renvoient à leur propre difformité. En revanche, les couinements de joie d'un Pleurant se trouvant un ami auront tôt fait d'en attirer d'autres jaloux de sa fortune, au grand dam de l'ami qui va probablement déjà peiner à se débarrasser d'un seul... Heureusement, ils sont atrocement lents et sont donc distanciables. En revanche, dénués de récepteurs de douleur, ils ne réalisent pas qu'on leur veut du mal, ne fuiront que sous l'emprise d'une terreur surnaturelle et mourront dans un flot acide sous les coups de leurs amis sans comprendre ce qui leur arrive.

Les Hahabuta

Elles sont l'équivalent japonais des Mères Truies et servent Yamiko en secret (voir plus loin). Elles sont plus petites que leurs semblables du Millevaux européen et sont moins agressives, cherchant plutôt à duper les humains. Habillées et fardées comme des geishas, les Hahabuta se nourrissent d'enfants ou d'individus isolés qu'elles bernent, bien que la plupart des villageois de l'ile, connaissent leur existence et s'en méfient. Rapides, elles lévitent et peuvent glisser à quelques centimètres du sol, rattrapant ou distançant facilement une cible qui patauge dans l'humus. Elles sont vite repues (un demi adulte, un enfant) et vont se cacher dans les montagnes pour digérer. Mangeant exclusivement de la viande, elles aiment les humains mais les craignent dès qu'ils sont plusieurs. S'ils sont en petit nombre, elles essayeront de les attirer et de monnayer de l'information plutôt que d'engager le combat. S'ils sont en grand nombre, elles feront tout pour fuir. Si une Haabuta est blessée, tout morceau arraché ou l'ensemble, une fois mort, tombe au sol et se décompose instantanément jusqu'à l'état de momie. Les autochtones croient qu'il n'existe qu'une unique et invincible Hahabuta, mais

il y a en réalité une douzaine de ces créatures sur l'île.

Yamiko
La demoiselle en détresse

Sakurai Kurada, le rescapé de la deuxième expédition, était infecté par un Symbiote Horla. En utilisant le cerveau de Kurada pour simuler la réalité virtuelle de Gaea², le Pr Kuromichi a sans le savoir créé un monde à partir de l'égrégore de Kurada, parasitée par l'égrégore de son symbiote, qui est une copie de l'égrégore de Shub-Niggurath. Serait-il possible, en dépêtrant du code les programmes de Kuromichi et la psyché de Karuda, d'extraire le Cypher Noir ? Malheur à celui qui tenterait cette manipulation.

L'horreur de l'île, à la fois fidèle à Millevaux et étrangement japonisée, vient du mélange de ces deux égrégores ; les peurs et les traumatismes de Kurada, et l'essence de Shub-Niggurath.

Yamiko n'est autre que l'avatar virtuel du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. C'est la seule créature de l'ile à avoir conscience de la nature virtuelle de l'endroit. Elle n'en parlera pas forcément mais cherche à franchir le Ghost Firewall et à s'incarner dans le monde réel.

Elle a la forme d'une jeune humaine sérieuse au sourire triste, qui vit dans un temple caché dans la montagne (soi-disant la raison pour laquelle elle aurait survécu). Si elle est consciente à juste titre qu'elle pourrait détruire chaque visiteur en un clin d'œil, ça ne lui est d'aucune utilité, car elle resterait prisonnière. Elle n'est donc pas hostile du tout, bien au contraire.

Elle a compris que les équipes de Ghosts successives ont les moyens d'entrer et sortir. Elle va essayer de les duper en prétendant vouloir partager des connaissances en magie blanche ou sur l'île en général. A ce titre, elle ne s'affichera pas comme avatar de Shub-Niggurath. À l'approche de Ghosts, elle demandera aux mères truies de ne pas se montrer en sa présence, à moins qu'elle ordonne à l'une d'elles de l'attaquer pour convaincre les Ghosts de la haine de Shub-Niggurath à son égard et son besoin de « protection ». Comme les autres entités natives de l'île, elle ne perçoit pas l'hexagone d'extraction et ne peut sortir sans être « rapatriée » par les Ghosts. C'est-à-dire devenir un paquet de données à télécharger hors de Gaea² par le Pr Kuromichi.

Si cela arrivait, Yamiko, sous forme de Cypher Noir, écraserait tout le

code de Gaea[2] et contaminerait tous les systèmes informatiques du Mont Suribachi où œuvrent Kuromichi et ses hommes. Puis, si ce n'est pas endigué par des mesures de cloisonnement et de destruction radicales, le Cypher Noir contaminerait tout le réseau du Japon. Par effet boule de neige, la contamination atteindrait tous les systèmes interconnectés du monde entier, provoquant une préhistoire informatique. Cette duplication à l'infini du Cypher Noir dans les réseaux dégagerait une telle masse d'égrégore qu'à terme, Shub-Niggurath pourrait s'incarner dans le monde physique. Millevaux s'étendrait alors au monde entier. Pour dix millions d'années !

« Alerte, contamination de l'ordinateur central par virus inconnu. »
« Alerte, systèmes d'énergie auxiliaires hors contrôle. »
« Alerte, système piratéééééééeeeeeeeuuuuuuw »

REMERCIEMENTS

Merci d'avoir acquis mon livre !

Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer. Dans une plus large mesure, je suis à votre service.

Si vous avez aimé ou si vous avez détesté, n'hésitez pas à faire un retour de lecture public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.

Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mon étude du processus créatif, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider :
http://outsider.rolepod.net/

Si Outsider connaît une mise à jour tous les dimanches, retrouvez encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook, sur google + et sur twitter :

http://www.facebook.com/folkloreoutsider

plus.google.com/+ThomasMunier

Twitter : @Outsider_Daily

Sincèrement,

Thomas Munier

THOMAS MUNIER, BIBLIOGRAPHIE, LUDOGRAPHIE

Jeu de rôle, aides de jeu :
† Millevaux Sombre : le Livre Source
Supplément de contexte pour le jeu de rôle *Sombre*, ou comment faire jouer l'horreur survivaliste dans l'univers de Millevaux.
† Inflorenza
Le jeu de rôle des héros, des salauds et des martyrs de l'enfer forestier de Millevaux. Vivre en enfer, combattre pour sa vie, mourir d'amour.
† Fanzine Putride 1&2
Réuni en compilation, le fanzine consacré à l'univers de Millevaux avec des révélations et une douzaine de micro-scénarios !
† Musiques Sombres pour Jeux de Rôle
Plus de cent chroniques musicales pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances.
† S'échapper des Faubourgs
Cauchemar de poche en 40 pages hallucinées. Un jeu de rôle d'horreur onirique sans maître de jeu, qui vous mènera au bout du trauma.

Jeu de cartes :
† Gnaffreux !
Une Iliade urbaine absurde, faite de monstres aux pouvoirs incongrus, de lieux hantés par leur propre bêtise et de sortilèges aux effets… explosifs !

Romans :
† La Guerre en Silence
Un folklore urbain déguisé en histoire d'amour déguisée en thriller conspirationniste. Qui orchestre la Guerre en Silence ?
† Hors de la Chair
Une trilogie de terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.

Textes courts :
† Glossôs
Science-fiction rurale et légendes urbaines, des champs de blé et des trains qui n'arrivent jamais à destination, un canevas de feux de paille.

† *Erreurs de Jeunesse*
La chair, la passion, la douleur, la violence, la mort, l'ambiguïté, la drogue, les expériences extrasensorielles, l'exploration d'autres mondes. En poésie.
† *Vendanges*
La poésie parle des mensonges qui se succèdent sur des feuilles et composent une vie, du passé et des rêves jamais aussi réels, des guerres menées en paix.

À paraître :
† Millevaux Sombre : 3 Scénarios Ethniques Atlas
Voyage halluciné dans l'Europe de Millevaux, 100 % descriptif, 0% technique, théâtres de jeu pour *Inflorenza* et *Millevaux Sombre*.
† Marins de Bretagne
Un jeu de conte et de rôle dans une Bretagne imaginaire. Imaginez des héros suivant la ronde des éléments : terre, mer, vent, hommes, bêtes et légende.